

ТАИНСТВЕННЫЙ ЗАПАД ЛОСТ - АНДЖЕЛЕС

МЕРТВЫЕ ЗЕМЛИ.
РУКОВОДСТВО ПО ТАИНСТВЕННОМУ ЗАПАДУ
==ЛОСТ – АНДЖЕЛЕС==

Авторы: Matt Forbeck, John Goff и Paul Beakley

Редактирование и сборка: Matt Forbeck и Hal Mangold

Обложка: David Cherry

Художники: Mike Chen, Tae “Terry” Kwan, Ashe Marler, Chris Musto, Andy Park, Michaelle Philippy, Erik Polak, Jacob Rosen, Mike Sellers, Kevin Sharpe, Loston Wallace

Дизайн обложки: Hal Mangold и Matt Tice

Тестеры и советчики: Patrick Phalen, Jason Needham (Baron Samedi), Eric Avedissian, особая благодарность «Funky Bunch», Mark Metzger, Eric Lee, Trevor Lee, Brayan Maloney, Scott Nethery

Лого: Ron Spencer и Charles Rayane

Карты: Jeff Larhen

Специальное спасибо: Barry Doyle, Martin Forbeck, Joyce Goff, Michelle и Caden Hensley, Christy Hoplet, Ann Kolinsky, Dave Seay, Matt Tice, Maureen Yates, John Zinser.

Мертвые Земли созданы **Shane Lacy Hensley**.

Посвящается: Католическому Приходу в Белуа

Мертвые Земли, Таинственный Запад, Бульварные Романы, Великие Железнодорожные войны, Лого Мертвых Земель, и лого Pinnacle, все персонажи и содержание данной книги являются торговыми марками Pinnacle Entertainment Group.

PEG 1019 – Lost Angeles

2003(c) Pinnacle Entertainment Group. Все права защищены.

P.O. Box 10908, Blacksburg, VA – 24062 – 0908. WWW.PEGINC.COM

Перевод: Mr.Garret
(ravenloft@mail.ru)

MDT012 © 2005,2006 Eternal Order (www.deadlands.by.ru, www.graycardinal.narod.ru)

Перевод посвящается Джону Карпентеру, который хотел сбежать из города Ангелов, и однажды с успехом реализовал свою задумку.

ТЕРРИТОРИЯ ОТРЯДА

Дорогой Алан:

Это окончательная версия моего отчета по городу Лост – Анджелес. Вне всякого сомнения, время, потраченное на изучение этого места, было худшим временем моей жизни. Смерть нескольких оперативников из моего отдела, с легкостью подтверждает данный факт. Можно сказать, что Л.А. осажденный город. По этой причине, здесь никому не гарантирована жизнь. В городе Ангелов с легкостью могут стинуть даже бывалые ветераны Национального Агентства Пинкертон.

Уверен, дорогой друг, что ты не будешь напоминать мне, что формально мы не работаем на НАП. Даже если правительство решит аннулировать наши старые контракты и заставит подписать новые (где вместо НАП, фигурирует Агентство), мы все равно будем плясать старые танцы под старую дудку. Ничего не изменится даже в том случае, если нас попросят немного изменить мелодию музыки.

Впрочем, вновь возвращаясь к теме письма. Одному из наших агентов удалось устроиться в местную церковную газетенку, имеющую имя «Конец времен». Это убогое чтиво, единственный вид прессы, дозволенный в Лост Анджелесе, и ты всякий раз будешь наткаться на него, когда пойдешь по утру за свежей газетой. Хотя, в действительности, это и газетой то не назовешь. Так, листок бумаги. Лучше бы Гримм пудрил мозги своим прихожанам, при помощи «Эпитафии Тумбстоуна», нежели статьями из «Конца Времен». Ну, так вот, мой товарищ из «Времен» нашел часок свободного времени и воспользовался церковной типографией для того, чтобы распечатать несколько десятков экземпляров той самой рукописи, которую ты сейчас держишь в своих руках. Уверен, что она пригодится любому агенту, которого лихая судьба послала в этот локальный Ад. К моему счастью, технические возможности типографии, позволили вставить в брошюру иллюстрации, сопутствующие ее содержанию.

Даже если тебе покажется, что в книге содержится относительно малое количество информации, то просто вспомни, что даже то небольшое знание, что было добыто нами, во многих случаях, просто бесценно. Несмотря на все старания Гримма (а возможно и благодаря им), Лост Анджелес не более чем выгребная яма цивилизации. Демоны ужаса реют в небе этого города, неся стражу над обителью голодных душ. Они пытаются уничтожить всякого, кто не пухнет от голодухи.

То, что я говорю, не бред умалишенного! Для рекконеров в этом городе нет секретов. Строения и люди этого места погрязли в отвратительном зле. (Навсегда?) Я уверен, что Л.А. должен стать регионом запретным для граждан США. Надеюсь, что Рейнджеры разделяют мою точку зрения относительно граждан Конфедерации.

В любом случае, внимательно прочти эту проклятую брошюру и сделай так, чтобы она дошла до максимально возможного количества агентов. Вполне вероятно, что знания, содержащиеся в ней, помогут некоторым душам выжить в этом Аду на Земле. Я же, как можно быстрее убираюсь из этого места. Если Преисподняя все еще жаждет заполучить в свои объятия город, то пусть же она получит его.

Адью!

Самуэль Квинси Хеллман
Значок Агентства#314

СПЕЦИАЛЬНЫЙ РАПОРТ АГЕНТСТВА #128

ГОРОД ЛОСТ – АНДЖЕЛЕС

Для прочтения необходим допуск уровня Альфа.

ЧАСТЬ 1: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД!

Зовите это место Лост Анджелесом, зовите, Благословенным городом, зовите его как хотите! Однако, я бы не хотел, чтобы вы стали звать это поселение домом, ибо Лост Анджелес последняя остановка перед воротами Ада. Дела никогда не шли здесь хорошо, но за последний год они стали лишь хуже. Впрочем, я немного заговорился. Для начала, я хотел бы сказать пару слов о себе.

ПОЗВОЛЬТЕ ПРЕДСТАВИТЬСЯ

Если вы не знаете меня, то я наберусь смелости представиться. Меня зовут Самуэль Квинси Хеллман, значок агентства #314. Друзья зовут меня Сэм, вы же можете звать меня сэр Самуэль.

Если мы вновь вернемся в то славное время, когда правительство взяло под свое крылышко Агентство Пинкертон для того, чтобы последнее выполняло работу на Западных Территориях, то вы увидите меня главным человеком Агентства в Калифорнии. Поскольку в данное время, правительство штатов реформировало нашу организацию, сменив ей название, то я более не работник Пинкертон. Теперь я агент Соединенных Штатов Америки.

Подобно своему читателю, я также работаю на новую разведывательную службу страны, получившую название Агентство. Естественно, что под «разведкой» понимается множество, отличных от шпионажа вещей – локализация слухов, исследование паранормальных явлений и выполнение других миссий, которые поступают к нам от непосредственного начальства.

В каком-то смысле, мы спасательная команда нации. Если в каком-то уголке страны случаются подозрительные вещи, мы отправляемся туда, разбираемся с проблемой и так искусно замечаем следы, что никто даже и не помнит, что мы когда-то были здесь. Более того, люди частенько забывают, что в регионе вообще была хоть какая-нибудь проблема.

Естественно, что для исполнения подобных вещей на регулярной основе, надо обладать дьявольской хитростью. Однако, пока мы справляемся. Практически все наши Агенты, когда-то работали на Пинкертон и это не вызывает удивления, поскольку яблоки от яблони не далеко падают. Наш руководитель (т.е. сам Пинкертон) является главой Агентства.

Стоит отметить, что даже, находясь на службе Агентства, я продолжаю заботиться о Калифорнии, также как в славные дни работы на Пинкертон. Вне всякого сомнения, это невероятно сложная работа, но я выполняю ее с удовольствием, поскольку США моя страна и если бы даже Алан не взял меня на службу, то я бы послал его к черту, и продолжил бы заниматься защитой Родины в одиночку.

Однако, Алан, надеюсь, что ты с головой дружишь, и подобного номера не выкинешь.

ЗАЧЕМ ВНОВЬ ПИСАТЬ О ЛОСТ АНДЖЕЛЕСЕ?

Если вы хотите знать все о Калифорнии (этой груде булыжников среди моря воды, которую местные ласково зовут Лабиринтом) то вы можете обратить свое внимание на предшествующий рапорт, посланный мною в агентство, около года назад. Если ваши поиски не увенчаются успехом, то пошлите персональный запрос о книге Аллану. Он заботится о своих подчиненных и обязательно пришлет требуемый документ своему любознательному работнику.

Когда вы получите требуемый рапорт, то сразу же после прочтения, отправьте его в топку для сжигания мусора. Он не стоит даже той бумаги, на которой он был отпечатан. События в городе Ангелов развиваются так же быстро, как изменяются течения в Лабиринте. По этой причине, некоторые, ранее описанные вещи, были уже бесполезны в тот момент, когда я взялся за перо. Вообще, старые рапорты можно смело выкидывать в корзину и больше о них не вспоминать.

Вы, конечно, можете спросить, почему я вновь обратился к изученной теме? Однако, это вопрос не ко мне, а к Аллану, который постоянно твердил мне на ухо речи, вроде – «Давай же, Самуэль. Мы работаем на секретной правительственной службе! Подумай сам, что будет, если мы не сможем обеспечить людей необходимой для дела информацией?».

Естественно, что те, кто зовут меня Сэмом, знают, что во время своей деятельности в Агентстве, я больше всего не любил, эту самую информацию собирать. Однако, непогрешимый в своей мудрости Алан, почему-то уверился, что самое лучшее время своей жизни я провожу сидя на стуле за печатной машинкой.

Возможно, что мои размышления звучат несколько резко. Однако, не стоит забывать, что пока я набиваю очередные строчки, у нас продолжают гибнуть агенты. Впрочем, то, что необходимо сделать, должно быть сделано. Недавно, я получил прямой приказ Алана, согласно которому, Агентство прекращает любую деятельность вокруг города Лост Анджелес. Регион стал слишком опасен для нас (потери просто огромны), и мы не собираемся возвращаться в него в ближайшее время.

Даже до эдикта Гримма, город был переполнен Призрачной Скалой, что создавало серьезные проблемы. Сегодня, положение Л.А. стало еще хуже. Под «мудрым» руководством преподобного, город увяз во множестве неразрешимых проблем, и вступил в открытую конфронтацию с Северным и Южным правительством. Ну а для того, чтобы показать, что свершившееся не шутка, горожане частенько хватаются за веревку.

Данный рапорт, является последним информационным материалом агентства по Городу Ангелов. После публикации отчета, город объявляется закрытой территорией. Все что вам нужно знать о нем, приведено на последующих страницах.

НЕМНОГО ИСТОРИИ

Когда я учился в школе, я ненавидел историю. В конце концов, почему я должен был знать обо всех этих мертвых людях, когда за пространствами душевного класса, лежал огромный, неизведанный мир. К сожалению, в те годы я не знал, что этот мир опасен. Только потом я понял, что чем больше вы знаете, тем больше ваши шансы на выживание. Именно по этой причине, я и собираюсь рассказать вам о Лост Анджелесе. Если же вы считаете, что другие источники содержат в себе всю необходимую информацию, то я замечу, что в них содержится лишь общее знание, изучив которое вы уподобляетесь школьнику младших классов. Весьма опасная иллюзия, на мой взгляд!

ВЕЛИКАЯ ВСТРЯСКА

Если вы не слышали о Великой Встряске, то я уверен, что вы держите в руках не ту книгу, и явно занимаетесь не своим делом, пребывая в «разведке». Впрочем, я наберусь терпения и скажу, что в 1868 году, встряска обрушила лучшую часть Калифорнии в воды Тихого

океана. В эту «лучшую часть» вошли песчаные пляжи, плодородные долины, и те части побережья, о которых вы привыкли с наслаждением думать. Все скрылось под водой. На поверхности остались лишь искореженные нагромождения земли и камней, в которые немедленно хлынул океан. Сейчас, это нагромождение, омываемых водой столовых гор, известно в Штатах, как Лабиринт. Естественно, что Встряска унесла с собой жизни тысяч людей. Однако, некоторым «счастливчикам» удалось выжить.

ПРЕПОДОБНЫЙ ГРИММ

И тогда, на исторической арене появился знакомый нам Иезекия Гримм. До встряски, преподобный был настоятелем маленькой церкви, которая размещалась на холмах, господствующих над Лост Анжелесом. Судя по собранным сведениям, в то время Гримм не любил проповедовать. Более того, он был более свободен в обращении с некоторыми женщинами из своей паствы, чем пристало его сану. Однако, вышеозначенные слухи, сейчас практически не доказуемы.

Во время землетресения, Гримм умудрился собрать своих прихожан вместе и вывести их в относительно безопасное место. Так сказать, он рассказал им о пути к спасению, когда весьма остальной мир, буквально, пролетал мимо их ушей в океанскую бездну. Однако, спасение от самой Встряски, в которой погибли тысячи обитателей Калифорнии, не спасло паству Иезекии от других напастей. После великого землетрясения, руины Западного побережья, оказались под властью локального Армагеддона и погрузись в воду, огонь и смерть.

Впрочем, самой большой бедой для выживших, стало отсутствие еды. Встряска уничтожила практически все пищевые запасы региона. Довольно скоро, жертвы землетрясения столкнулись с еще одной напастью — голодом. В те дни от недоедания погибло огромное количество людей. До нас доходили даже глухие слухи о каннибализме, свершавшемся в самых далеких и глухих районах разрушенной Калифорнии.

К счастью для прихожан, Иезекия смог вывести их к изобильному, и богатому водой месту, где людям не грозила мучительная смерть от голода. Как он смог найти такой клочок земли, до сих пор остается загадкой. Однако, его последователи уверены, что в те дни, Гримм установил прямую связь с Богом.

В любом случае, факты оспорить невозможно.

ОСНОВАТЕЛЬ ГРИММ

После того, как Гримм привел своих последователей в «обетованную» землю, он сказал им, что Бог дал ему видение Божественного города (это цитата), который возвышается над Заливом Процветания. Проповедник указывал своим людям на то самое место, где они стояли в тот момент. Вне всякого сомнения, после своего чудесного спасения из хаоса вздыбленной земли, последователи хотели возвысить своего вождя чуть ли не до статуса Короля. Однако, Гримм скромно отказался от подобной чести. Впрочем, последователи отблагодарили своего спасителя, начав возведение Божественного Города. Они преобразовывали вздыбленную землю в «Величественный Рай, где каждый сможет получить поддержку у Господа».

К моменту начала работ над улицами и домами, преподобный представил своим последователям план поселения, который, по его словам, привиделся ему во сне. В отличие от старых городов Восточного Побережья, в которых улицы шли неизвестно откуда, неизвестно куда, на плане Гримма был изображен мегаполис радиальной структуры, улицы которого были подобны радиусам, исходящим из центра, вследствие чего, на плане можно было увидеть гигантское колесо. По этой причине, в стане Иезекии произошла первая размолвка на религиозной почве.

Возможно, вы слышали о Людях Линий. Тех самых которые объявили Гримма безумным, потому как он хочет построить город с радиальными улицами. Вне всякого сомнения, существует тысяча причин, согласно которым Иезекию можно обвинить в безумии. Однако, Люди Линий, выбрали самую дикую из всех существующих концепций.

Конечно, Гримму было наплевать, на то, что оппозиционеры хотят строить здания таким образом, чтобы улицы проходили рядом с ними под прямыми углами. Иезекия считал, что люди сопротивляются по банальной привычке к старым стандартам. Однако, несмотря на надуманность противостояния, Люди Линий довольно быстро пропали без вести при невыясненных обстоятельствах. Замечу, что так случалось всякий раз, когда авторитет преподобного ставился под сомнение. Девять лет назад я приложил некоторые усилия для раскрытия этого дела, но так и не смог добиться положительных результатов. Впрочем, история с Линиями еще не закончилась. В Лабиринте появилась новая группа идиотов, объединившихся в организацию с указанным выше названием. Теперь, эти господа не только не хотят ровнять улицы по линейке, но и желают взорвать их вместе с прилегающими домами. Не так давно, наиболее активные приверженцы секты даже пытались взорвать Кафедральный Собор Лост Анджелеса. Впрочем, это совсем другая история, о которой мы поговорим несколько позже.

ГРАЖДАНИН ГРИММ

Спустя год после основания города, Гримм окончательно утвердил себя в роли Великодушного Отца Лост Анджелеса, и Пастыря Благодарной Паствы. Естественно, что последнее, позволило Иезекию ободрать своих благодушных овец до последней липки.

Благодаря пожертвованиям на благо Церкви Лост Анджелеса (эту организацию основал сам Гримм, указывая на то, что его руководство проходит по велениям Бога), Иезекия успел отгрохать в центре города колоссальный собор и небольшой дом для себя любимого. Особняк Гримма располагается в направлении на 1 час в Золотом Круге Лост Анджелеса. Справа от сердца города. Возможно, что это самый богатый дом к западу от Миссисипи. Мне особенно тяжело говорить об этом, поскольку в самом Л.А. полно нищих и голодных. Впрочем, последователи преподобного считают, что их лидер заслужил подобную честь.

Кроме того, у Иезекии есть собственный лабиринтный бегун по имени «Харон». Гримм постоянно плавает на своем корабле по заливу, и временами заплывает в бухты Скалы – огромной тюрьмы, располагающейся на острове посреди огромного водного пространства. Я не знаю, почему преподобный проводит в этом месте столько времени, но считают, что Гримм не занимается в Скале ни чем хорошим.

ЧАСТЬ 2: ГОТОВНОСТЬ К АРМАГЕДДОНУ

В том случае, если вы хотите узнать о жизни Гримма немного больше, прочитайте его автобиографию, имеющую название *«На службе у Тебя и последователей»*. Естественно, что большая часть этой макулатурной книжонки, представляет собой банальную религиозную пропаганду. Однако, если ты сможешь одолеть сей труд, то наверняка поймешь, как функционируют шестеренки в голове преподобного. С другой стороны, в книге описан не истинный Гримм, а тот человек, которым стал Иезекия, после того, как в Америке наступила эпоха Таинственного запада (так называют наш рабочий регион добрые «друзья» из *Эпитафии Тумбстоуна*).

НАЧАЛО КОНЦА ВРЕМЕН

Теперь же перенесем свое внимание на тот период городской истории, который ныне известен как Кровавое Воскресенье. Вне всякого сомнения, ты читал об этом событии в газетах, и может быть, даже ознакомился с моим специальным рапортом по данному вопросу.

Сейчас, я уверенно говорю тебе, что изучив огромные кипы материалов по этому делу, я понял только одно. Я ни черта не знаю о том, что случилось в этот день в городе, и что стало причиной столь мрачного шабаша.

Хотя, возможно, я немного сгущаю краски. Мы знаем, что во время инцидента (Алан просил нас так именовать Кровавое Воскресенье до тех пор, пока мы окончательно не разберемся с этой загадочной ситуацией) преподобный Гримм справлял утреннюю службу, указывая на то, что божий гнев обязательно покарает всех еретиков и безбожников. (Уклоняясь от темы - Интересно, что ты скажешь о человеке, проповедь которого имеет столь мрачные последствия!). Ну так вот, в этот самый момент, в собор вломилась дюжина непонятных «существ» и начала разрывать на части прихожан из той толпы, что собралась на проповедь. (Стоит отметить, что на утренней службе присутствовало 2,000 человек). Несмотря на то, что я не верю в предсказания и прочую белиберду, похоже, что собор атаковали истинные демоны – верные слуги Люцифера! Исходя из последнего предположения, мне одолевают мрачные сомнения. Мне кажется, что за наступлением эпохи Таинственного Запада может стоять сам Сатана.

Итак, в тот день Гримм бился на стороне Ангелов. Многие прихожане рассказывают, как Иезекия смело стоял перед предводителем «существ», вооруженный лишь библией и крестом. Занятно, но преподобный победил в этой схватке.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ГРИММА

Конечно, Кровавое Воскресенье ознаменовало собой только начало мрачных времен. Едва обезображенные тела покойников были извлечены из пределов кафедрального собора, как Гримм встал на тропу войны. Он был уверен, что в атаке на город и его людей виновны железнодорожные бароны (себя Иезекия почему-то забыл записать в жертвы).

В своей очередной проповеди, Гримм высказал мысль (которую потом перепечатали Лост Анджелес Тайм и спонсируемая церковью газетенка «Конец Времен»), что Железнодорожные Бароны поставили перед собой задачу достичь Лост Анджелеса. Для того, чтобы деморализованные обитатели поселения покинули его пределы, и освободили пространства города для одной из железнодорожных кампаний, отвратительные бароны предприняли внезапную «демоническую» атаку. Короче говоря, громopodobные вопли Гримма положили начало Великим Железнодорожным Войнам.

Для того, чтобы претворить свои слова в жизнь, Иезекия отправил к восточному побережью страны своих миссионеров, которые должны были проповедовать учение Гримма и провоцировать народное недовольство против железных дорог, которые медленно приближались к благословенному Небесному Городу.

Так начался Крестовый Поход Гримма.

ХЕЛЛТАУН

Если вы, в те дни, хотя бы немного смотрели по сторонам, то вы не могли не видеть людей Гримма, заполонивших вокзалы, станции и даже уличные перекрестки больших городов Таинственного Запада.

В своем путешествии, культисты частенько останавливались в маленьких городах, рассказывая о Вере Гримма и читая его прокламации. Несмотря на то, что жители поселений довольно часто не обращали внимания на культистов, сектанты редко покидали город без парочки новых приверженцев. Так продолжалось до знаменитого случая в Хеллтауне, который произошел в маленьком умирающем городке,

расположившемся на западе Невады. Это место медленно забывалось людьми после того, как шахтеры опустошили в ближайших горах все выработки полезных ископаемых. Впрочем, по какой-то неизвестной причине, Гримм вбил себе в голову, что в этом, далеко от цивилизации месте, необходимо построить новый приход. Для выполнения работ, в Хеллтаун была отправлена колонна, состоящая из сотни «рабочих». Я намеренно написал «рабочих», потому как с точки зрения родного правительства, эти люди рабочими не являлись!

Согласно рапортам нашего агента Невады Смита (сейчас он также работает на Агентство), Гриммовы «рабочие» были обыкновенными головорезами, вышедшими на тропу войны. Для того, чтобы выбить культистов из Хеллтауна, генерал Чамберлен отправил к городу крупный отряд федеральных солдат. Вот тут-то и начались непонятности.

Согласно отчетам горожан, военное столкновение, произошедшее на улицах города, закончилось поражением культистов, так как профессиональные солдаты с легкостью вышибли из поселения доморощенных стрелков. Силы Чамберлена легко выиграли битву, но триумф их продолжался не долго.

Той же ночью, в город проникло что-то ужасное. Нечто, устроившее солдатам кровавую баню. Единственный выживший рядовой стал полным идиотом, пускающим изо рта слюни и вопящим «Глаза! Огромные глаза!». Естественно, что горожане никаких «Огромных глаз» не видели.

После случившегося разгрома, ситуация попала под личный контроль Призрака (которого Алан назначил руководителем Агентства на Западных Территориях). Взяв руководство над операцией в свои руки, Призрак довольно быстро восстановил обычную жизнь и движение поездов в данном регионе Штатов.

ПРОДВИЖЕНИЕ КРЕСТОНОСЦЕВ

Когда слухи о разгроме Федералов докатились до ушей Гримма, тот немедленно заявил, что гнев Господа стер с лица земли всех, кто поднял руку на верных слуг его. Кроме того, он тут же отверг все обвинения в преднамеренном развязывании крупномасштабной войны против Железнодорожных Баронов. Он просто призвал людей к Войне за веру, и его последователи взялись за оружие, наполнившись праведным гневом. В действительности, за походом стояла Церковь Лост Анджелеса, поскольку в городе было не так уж и много людей, заинтересованных в прямой конфронтации с шестью могущественными железнодорожными магнатами (за двумя из которых, кстати, стояли правительства США и КША).

Впрочем, Гримм решил действовать, не останавливаясь ни на минуту. Довольно скоро, он собрал новую армию верующих, которая была отправлена для совершения диверсий на дорогах магнатов. Культисты должны были прорывать оборону дорог в слабых местах, и срывать прокладку путей в сторону лабиринта. Стоит отметить, что большую часть новых крестоносцев составляли Ангелы Хранители. Впрочем, эти товарищи в балахонах были не так забавны, как другие, более оригинальные последователи Иезекии.

АРМИЯ ГОСПОДА

Я сам назову имя новых помощников Преподобного прежде, чем вы успеете вообразить себе их облик. Все дело в том, что Гримм официально принял в свою армию Падших Ангелов. Да, да, вы не ослышались. Именно Падших ангелов.

Некоторые из наших агентов смогли внедриться в отряды Гримма, чтобы подтвердить эту необычную информацию. Действительно, в некоторых случаях, культистов вели в бой огромные мрачные существа с обломанными крыльями.

В своем очередном воззвании, Иезекия заявил, что тотальная победа Бога в день Кровавого Воскресенья, позволила ему, призывать на службу божью этих ужасных

существ. Они когда-то лишились защиты Божьей, и теперь вечно искупают свой страшный грех. По словам Иезекии, получалось, что за помощь Гримму, Бог простит своим слугам ужасные деяния и снова возьмет их под свое покровительство.

Честно говоря, во все вышеозначенное довольно сложно поверить, но я воздержусь от комментариев. Я сам несколько раз видел огромных злобных птиц, которые мрачно кружились над Кафедральным Собором Лост Анджелеса. Конечно, я не знаю, как выглядят истинные Падшие Ангелы, но я представляю, как выглядят птицы. Пару раз я смотрел на этих бестий через подзорную трубу, и могу уверенно заявить, что это не обычные летающие создания, зародившиеся на нашей планете.

За время пребывания в Лабиринте я видел много загадочных вещей и тварей. Однако, чудища над собором поразили меня сильнее всего. Боюсь, что если будущее будет развиваться в подобном ключе, то наши храбрые солдаты вскоре столкнутся с большими проблемами!

ЭДИКТ

Совсем недавно, Гримм совершил еще одно деяние, о котором я боялся даже думать. На очередной проповеди преподобный заявил – «Если вы не со мной, вы против меня!». Таким образом, Иезекия объявил Лост Анджелес свободным городом, означив суверенность территории в документе, известном, как Эдикт. Данная прокламация была зачитана в первое воскресенье, наступившее, после эпизода в Хеллтауне. Итак, теперь все встало на круги своя.

Гражданское правительство Лост Анджелеса (точнее сказать, его жалкие остатки) было немедленно расформировано. Церковный суд стал единственным судом на всей территории, ангелы хранители оказались единственной полицейской силой города, а сам Иезекия занял место главного религиозного и политического деятеля.

Кроме того, все граждане Лост Анджелеса должны были вступить в церковь или, без всякого исключения, немедленно покинуть город.

Теперь, любой человек, решивший посетить поселение, должен был пройти через специальный контроль пост, установленный в пригороде Лост Анджелеса. Здесь, посетителя регистрировали Ангелы Хранители, которые также снабжали его бумагами для свободного прохода. Поскольку не верующие в церковь Гримма не имели права на проход, они могли проникнуть в город только по воле Иезекии, или его представителей в форме Ангелов Хранителей.

Стоит отметить, что каждый член церкви, обитающий в городе, обязан иметь при себе бумаги на свободный проход по Л.А. В том случае, если человек не имеет необходимых документов, его арестовывают и помещают в тюрьму. Кроме того, члены церкви также обязаны подчиняться приказам ангелов-хранителей и лиц, занимающих более высокое положение в церковной иерархии. Вдобавок к этому, каждый член культа должен отдавать церкви 25% своего дохода, в качестве своеобразного налога.

Итак, к настоящему моменту, Лост Анджелес является свободным городом, который не признает власть других правительств над своей территорией. Также считается, что городу принадлежит Территория радиусом в 75 миль, если отсчитывать от Кафедрального Собора. Правительство другой страны, не признавшее независимость Лост Анджелеса, немедленно оказывается в состоянии войны со свободным городом.

Теперь вы знаете, почему агентство покинуло Л.А. Вполне возможно, что наш уход означал собой затухание последней свечи, горящей в этом царстве бесконечной тьмы.

ЧАСТЬ 3: ЦЕРКОВЬ И ТЕРРИТОРИЯ

Естественно, что эдикт шокировал множество людей, а также правительство Северян и Южан, которые никогда не действовали за одно. Причина подобно поведения становится

понятна, если вспомнить, что Лост Анджелес является самым рынком сбыта Призрачной Скалы во всем лабиринте. Именно отсюда, добывается большая часть редкой земли, используемой на Восточном побережье (мы, конечно, не учитываем залежи Скалы в Черных Холмах и другие мелкие выработки, разбросанные по всему западу). В течение последних нескольких лет, правительства Северы и Юга, хотели полностью взять под свой контроль место, в котором концентрируются запасы редкой земли. Теперь же, они должны были отказаться от своих притязаний. Естественно, что политиков по обе стороны границы не могло устроить подобное положение дел, но поделаться с ним они ничего не могли. Почему же так получилось?

Все дело в том, что Север и Юг до сих пор находятся в состоянии войны друг с другом, а значит, не могут выделить крупные воинские контингенты для того, чтобы свергнуть Гримма. Однако, даже если одна из сторон и решится на проведение подобной воинской операции, то она получит множество дополнительных проблем. Сейчас же все остается по-прежнему. Преподобный сидит в своем богатом особняке и только и думает о том, как удержать в руках ту власть, что оказалась сконцентрирована в его руках.

РОСПУСК ФЕДЕРАЛЬНОГО ПРАВИТЕЛЬСТВА

Конечно, вы можете предположить, что разгром федерального правительства обратил город в хаос. Однако, в Лост Анджелесе дела обстояли совсем по-другому. Анархии не наступило, потому как Гримм, готовился к смене власти несколько месяцев.

Фактически, к моменту объявления независимости, Иезекия уже имел собственное правительство, работающее под его контролем. Мало того, он сделал все, чтобы ни один из посторонних людей не смог занять командные позиции и не стал управлять его городом.

Узнав о произошедшем расколе, Мэр Миллер и его помощники добровольно ушли со всех гражданских постов. Впрочем, свершившееся было чистой формальностью, поскольку, в случае отказа, преподобный сместил бы представителей власти силой. Забавно, что за свое повиновение, вышеозначенные господа получили высокие должности в церковном правительстве.

Что и говорить – банальные бюрократы! Уже на следующий день, зная о колебаниях горожан, Иезекия поставил их перед простым выбором – или подчиниться религиозному правительству, или выматывать из города. 90% обитателей Лост Анджелеса согласились с требованиями преподобного.

ЗАКОН

С тех пор как Гримм издал свой знаменитый Эдикт, Великий Лабиринт потерял всякие признаки национальной принадлежности. Маршалы США, рейнджеры, оперативники агентства и другие ищейки на территории Свободного Города не имеют никаких прав и полномочий. Однако, это совсем не значит, что вышеозначенные господа не ведут никаких дел в Л.А. Гримм позволяет входить законникам в город, если те пройдут ту же регистрацию, что и обычные гости. В том случае, если хранители порядка ищут злодеев или преступников, их всегда сопровождает Ангел-Хранитель, без непрерывной опеки которого законники не могут исполнить свою миссию законным способом.

Поскольку хранители порядка не имеют никакой власти в домене Гримма, им приходится во многом полагаться на своего хранителя-проводника. В том случае, если законник перестает подчиняться требованиям ангела или становится источником дополнительных проблем, то прислужники Гримма без проволочек выкидывают такого «умника» за городскую черту. В том случае, если законнику не повезет, его могут упихать и в камеру Скалы.

О, я совсем забыл сказать о том, что внутри города, с оружием могут передвигаться только служители церкви. Именно по этой причине, среди местного населения, особой популярностью пользуется работа на культ. Формально, оружие могут носить о официально приглашенные в город служители закона. Однако, даже в последнем случае, открытое ношение огнестрельных игрушек можно привести к самым печальным последствиям. Вообще, бумажки бумажками, а голова все равно должна думать!

ОТСТАВКА ДАНСТОНА

Естественно, что не все враги Эдикта ударились в бег, увидев приближение ангела-хранителя. Самым известным из этих храбрецов оказался шериф Джоб «Хоглег» Данстон. Как представитель власти, официально выбранный горожанами (а не ставленник Гримма), Джоб естественно не захотел «выметаться» за пределы Лост Анджелеса. В конце концов, он получил мандат от обитателей города, а не от какого-то там болтливового проводника. Не обращая внимания на размеры власти преподобного, Данстон не захотел сдаваться ему без боя.

К несчастью, большинство избирателей Джоба были не столь бескомпромиссны. В основном они боялись за свою шкуру, да опасались того, чтобы их не выставили за пределы города. Единственным человеком, вставшим на сторону шерифа, оказался его верный заместитель Лютер Крейн. Некоторое время оба законника ходили по городу, пытались уверить людей, что Эдикт Гримма не более чем преступная глупость, но так и не преуспели в своем начинании. Три дня спустя, Лютер был найден мертвым в нескольких ярдах от парадного входа в Кафедральный Собор Лост Анджелеса. Несмотря на то, что тело было найдено в одном из самых оживленных районов Л.А., до трупа никому не было дела.

После случившегося Джоб заперся в своем офисе, закрыл все окна и стал спать в одной из металлических клеток для заключенных. Он думал, что это самое безопасное место во всем мире.

Для нашей истории, также важно, что у Крейна осталась жена и трое детей, которые немедленно попали в загребушие лапы церкви. Гримм сумел представить смерть Лютера так, что за все в ответе оказался Данстон. Детишки Крейна умудрились проникнуть в тюрьму, воспользовавшись ключами своего отца, и приковали спящего шерифа к решетке собственной камеры. Когда Джоб проснулся, бесенята уже разводили в офисе костер. Перед тем как исчезнуть, злобные отпрыски Лютера, дали шерифу небольшую пилу, для того чтобы он отрезал себе руку, и тем самым спасся от огня.

Каким-то чудом, Данстон сумел выбраться из металлической ловушки. Однако, до сих пор неизвестно, ампутировал ли он себе конечность. Некоторые обитатели города говорят, что Джоб покидал горящий офис с новым браслетом.

Короче, шериф понял прозрачный намек и немедленно покинул город. Естественно, что Ангелы – Хранители были крайне удивлены произошедшим, поскольку они считали, что шериф не сможет избежать смерти от пожара, разведенного злобными детьми.

ЦЕРКОВНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

Кроме формального объявления независимости, Эдикт также обесценил валюту Севера и Юга, которая имела обращение внутри города. Практически сразу, церковники запустили печатный станок и начали выпуск собственной валюты, получившей название Церковный Скрипт или Л.А. Бакс.

Естественно, что скрипт никто не примет у вас за пределами свободного города. Однако, торговцы Призрачной Скалой настаивают на его применении в торговых операциях, поскольку им приходится вывозить редкую землю из церковных владений. В любом случае, официально, на территории Лост Анджелеса разрешен всего один вид денег. Хотя

Ангелы-Хранители частенько не обращают внимания на этот запрет и собирают налоги в форме любой доступной наличности. Временами, хранители собирают налоги даже в виде пищевых продуктов, которые поступают в бездонные кладовые церкви.

Л.А. Баксы печатают на белой бумаге, поверх которой, красными чернилами наносится рисунок. Занятно, но при высокой влажности краска начинает сползать с купюр, вследствие чего, осторожно обращайтесь с этими доморощенными деньгами. Из-за того, что сползающие чернила оставляют на руках багровые следы, люди часто называют их «кровавыми деньгами».

ЦЕРКОВНАЯ МОРАЛЬ

Ангелы – Хранители Гримма, частенько выступают как моральные арбитры. При этом у них есть особый список того, что позволено делать человеку внутри Лост Анджелеса. Моральный Кодекс Гримма обязан применяться во всех частях города. Для того, чтобы люди узнали его основные положения, Иезекия начала распространять свою пропаганду сразу несколькими способами.

Именно из пропаганды стало известно, что Гримм желает снабдить каждое рабочее место особой деревянной табличкой, благословленной Церковью Лост Анджелеса. На этих твердых памятках выведены те библейские законы, которые человек не может нарушать на своем рабочем месте. На большинстве дощечек написано следующее.

Грехи имеют следующие проявления: Супружеская измена, Нечистоплотность, Сладострастие, Поклонение идолам, Ведьмовство, Ненависть, Конфликты, Соперничество, Гнев, Споры, Подстрекательства к мятежу, Ереси, Зависть, Убийство, Пьянство, Непрерывный кутеж, а также другие вещи, о которых говорилось ранее. Падение во грех, отринет от тебя Царство Божие.

Новый Завет 5:19-21

С дружеским напоминанием, твой Ангел Хранитель!

Естественно, что кроме вышеперечисленных грехов, церковь Л.А. нашла еще много других, не менее страшных, или более часто встречающихся преступления против Закона Божьего. Вне зависимости от того, что вы могли подумать о Небесном Городе, в Л.А. очень много грехов и еще больше грешников, даже не пытающихся приобщиться к праведной жизни. О благочестии здесь только говорят, но не стремятся претворять его в жизнь.

Стоит отметить, что в наиболее проблематичных районах можно встретить другие деревянные таблички с десятью заповедями (Исход 20:3-17). Впрочем, вышеописанные напоминания не имеют положительного эффекта, поскольку обитатели города даже не пытаются принять их своим сердцем.

В том случае, если Ангелы-Хранители начинают читать мораль очередной несчастной душе, они постоянно делают ссылки на библейские предания или другие священные тексты, подобно тому, как обычные служители порядка зачитывают арестованному отдельные части кодекса. Столкнувшись с подобным впервые, вы можете ощутить легкую протрацию. Однако, позже вы испытаете чувство мрачного смеха, поскольку большинство хранителей вовсе не умеют читать, и все их речи, являются переработанными воплями Гримма, которые культисты вынесли с его проповедей. Поскольку Хранители довольно часто неправильно цитируют преподобного, у них бывают крайне забавные оговорки.

Однако, не стоит забывать, что издевательства над Ангелами хранителями череваты большими проблемами. Подобное поведение, обычно кончается тем, что вас, скорее всего, тут же возьмут под стражу.

СТЕНЫ ИМЕЮТ ГЛАЗА

К несчастью, Ангелы – Хранители вмешиваются в жизнь горожан не только при помощи табличек. Они требуют от обитателей Л.А., чтобы каждый дом в городе имел небольшие наблюдательные отверстия, в которые, по необходимости, может заглядывать хранитель. Естественно, что наблюдательные дырки в стенах должны быть легко доступны блюстителям морали, и заключены в специальные ящички, ключи от которых есть лишь у Ангелов-Хранителей. Правда, из этого правила есть ряд исключений. Внутренние помещения дома и подвальные комнаты, могут не иметь отверстий для подглядывания.

После того, как вы проведете пару часов в Лост Анджелесе, вы начнете игнорировать эти проклятые отверстия. Несмотря на то, что они просверлены повсюду, ангелов не столько много, чтобы наблюдать за каждым обитателем города. В то же время, не стоит думать, что только одни культисты Гримма могут тайно вмешиваться в частную жизнь. Я уверен, что некоторые пронирливые хитрецы, пользуются вышеозначенными ящичками без всякого ведома представителей Гримма. Естественно, что дырочки для наблюдения делают личную жизнь невероятно сложной и накладывают заметные ограничения на политические разговоры. Впрочем, местные, обычно умудряются выходить сухими из любого сложившегося положения.

Любая попытка загородить отверстия или блокировать их зеркалами приводит к немедленной и жесткой реакции со стороны Ангелов – Хранителей, ежели последние, конечно, поймут, что их обманывают. Несмотря на низкий интеллектуальный уровень большинства хранителей, последние все-таки могут сообразить, когда обитатели дома желают избавиться от отверстий.

Достаточно любопытно, что после введения Эдикта, в городе не был закрыт ни один бордель. Исходя из вышеозначенного факта, можно сделать вывод, что Ангелы частенько пользуются услугами подобного заведения и не отказываются подглядывать за его посетителями. Вообще, я думаю, вы уже убедились, какими «благочестивыми» являются местные блюстители общественной морали. Однако, добродетельность и честная жизнь, видимо не являются теми требованиями, которые требуются для Ангельской карьеры. Еще одним элементом мрачной реальности является тот факт, что Хранители частенько арестовывают невиновных ради продвижения в церковной иерархии.

ПЛАТА ЗА ГРЕХ

Итак, Гримм обирает свою паству, а также следит за частной жизнью своих граждан. Каждое преступление против морали, заканчивается тем, что провинившегося приводят в Ректорат. Заметьте, что дети, сообщившие о провинности своих родителей, имеют право сменить семью на более благочестивую. При этом, новые папа и мама избирают из числа Ангелов – Хранителей или верных прислужников Гримма. Таким образом, в городе царит атмосфера тотального недоверия, и доносов. Для того, чтобы немного обезопасить себя, люди вынуждены доносить на соседей.

ГРЕХИ И СТРАДАНИЯ

Страшно подумать, но в городе существуют кары за моральные преступления. Они тем серьезнее, чем больше грешил человек. Если в начале греховного пути вас будут струнить и применять телесные наказания, то в случае серьезного проступка, Хранители прибегнут к казни.

Если вы соврали или позавидовали кому-либо, а Ангелы узнали про это, будьте готовы к тому, что об вас вспомнят на ближайшей воскресной службе, после чего вы не сможете смотреть в глаза даже самым близким друзьям. Мало того, товарищи начнут избегать вас,

чтобы не попасться в руки Ангела Хранителя. Теперь вы считаетесь человеком второго сорта.

Вторым уровнем преступлений считается супружеская измена или упоминание Бога всуе. За это, провинившегося публично высекут на ступенях Кафедрального Собора. Как правило, место для порки пустует очень редко.

Третьим уровнем преступлений, считается серьезный проступок, такой как обжорство, или публичное отрицание доктрин Гримма. Подобные действия заканчиваются повесткой в Церковный Суд. И поверьте, это очень плохая новость.

ПРИСОЕДИНЯЙСЯ К ЦЕРКВИ

Если бы Гримм имел единственный клуб в городе, вы бы стали ходить в него? Вы можете, конечно, напомнить о Людях Линий, но я бы сказал в ответ, что это неформальная организация. В том случае, если вы согласны поступить в «заведение», то вам следует пройти в Ректорат и подписать соответствующие бумаги.

Ректорат это длинное, иглоподобное здание, расположенное на севере Золотого Круга в направлении на 9 часов недалеко от особняка Гримма. В любом случае, это массивное сооружение по архитектуре и своему внутреннему убранству может сравниться только с обителью преподобного.

ЛИНИЯ ПОВЕДЕНИЯ

Для того, чтобы зарегистрироваться в Ректорате, вы должны подойти к сидящему в нем человеку и заложить свою душу Гримму и его Церкви. Для свершения этого, вы должны произнести, что обязуетесь придерживаться догматов культа и повиноваться великому учителю Преподобному Гримму. В противном случае, вы продадите свою бессмертную душу дьяволу, и от вас не останется даже пыли. Даже сейчас, подобные разговоры вызывают в людях слабую улыбку. От 30% до 50% служителей преподобного, стараются выполнять церковные постулаты только тогда, когда за ними наблюдают. Во всех остальных случаях они даже не пытаются изменить обычную линию своего поведения. В городе, где дети сдают родителей, а родители сдают детей, нелегко поверить в высокие моральные истины, которыми, как известно, сыт тоже не будешь.

НАГРАЖДЕНИЯ

Поскольку последователи Гримма, даже на улицах называют себя братьями и сестрами, их легко выделить из толпы обычных людей. Если бы, к примеру, Алан был служителем церкви, то мы бы, при личных встречах, стали бы звать его Брат Алан. Во время формальных мероприятий его бы именовали не иначе, как брат Пинкертон. Храни нас Бог от того, чтобы когда-нибудь услышать эти слова.

Кроме всего прочего, вышеозначенные титулы вызывают раздражение не только у меня. Большинство людей, называют друг друга Брат только в том случае, если поблизости находится Ангел – Хранитель.

ВЕРБОВКА

Несмотря на то, что Гримм практически не обращает внимания на обитателей своего города, он очень много времени уделяет своей службе вербовки. Каждый посетитель Лост – Анджелеса может быть завербован церковью, после чего за его карьерой, хотя бы на первых порах, начинает следить сам преподобный.

Ангелы – Хранители относятся вежливо к заключенным до тех самых пор, пока гости корректно отзываются о церкви. Когда посетители начинают проявлять нетерпимость, Хранители перестают ходить вокруг да около, и приступают к непосредственному спасению вашей души. Методы Ангелов простираются от завуалированного запугивания, до неприкрытой угрозы.

Если вы будете осторожны в своих словах, и постараетесь не иметь дел с Ангелами, то аристократия города только через неделю (а то и через больший промежуток времени) сообразит направить к вам своего эmissара. По началу, вербовщики будут советовать вам, присоединиться к культу. Если вы корректно уклонитесь от разговора, то посланники Гримма начнут приходить к вам каждый день до тех пор, пока вы не присоединитесь к культу, или не завопите заветное – «Не пойди бы тебе к черту, безмозглый идиот!».

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО СЛУЖЕБНОЙ ЛЕСТНИЦЕ

Когда вы станете членом церковной организации, то перед вами откроется несколько путей карьерного роста. Большинство приверженцев просто соблюдают заветы, ходят на службы, и едят по воскресеньям свежее мясо. Более амбициозные, а возможно, что и более голодные души, присоединяются к Ангелам – Хранителям.

Те, кто жаждет работать на Гримма, но не желает связываться с насилием, поступает на службу в Церковное правительство города. Сам Изекия называет правительство теократической организацией. При этом, лично мне кажется, что этих буквоедов можно назвать только бюрократами. Вместо того, чтобы заниматься чем-то действительно полезным, правительственные деятели сличают данных административных проверок и пишут, никому не нужные рапорты.

(Данная работа уже известна мне, Алан. Если я все же решу остаться в городе, то я уж знаю, к кому мне пойти, чтобы не заснуть со скуки.)

Самый простой способ продвинуться по церковной иерархической лестнице, сводится к тому, что требуется обвинить кого-то в преступлениях против морали. Если обвинитель сделал правильный выбор жертвы, то он может смело готовиться к переезду в офис собственного начальника. Конечно, заняв более высокое положение, новый босс должен внимательно следить за своими подчиненными, которые также стремятся занять почетное кресло.

Ангелы – Хранители, по большей части, хорошо разбираются в местной политике, но стремятся держаться от нее подальше. К несчастью, в их собственной организации есть, подчиненные Гримму, политические деятели, которые оказывают влияние на боевую организацию в целом. Впрочем, даже в этой конторе, редко кто может продержаться на одном месте более трех месяцев. Самые brutальные Ангелы взлетают до вершин системы за рекордно короткий срок.

ЦЕРКОВНЫЙ ШТАТ

Теократическое правительство города возглавляет Андреа Бэрд – женщина с волосами стального цвета. Поскольку она связывает свои волосы в твердый пучок, я боюсь, что эта прихоть и является причиной того, что у нее плохо функционируют мозги. Андреа управляет правительством, словно огромным неповоротливым кораблем. Стоит отметить, что ей всегда удается сохранять выбранный курс, несмотря на неизбежность надвигающейся катастрофы.

В то же самое время, она понимает уровень власти Гримма, и не пытается посягнуть на его положение. Андреа знает свое место. Бэрд была вместе с Иезекией во время знаменитого похода после Великой Встряски. Кроме того, она была правой рукой преподобного во время основания церкви.

Когда гражданское правительство Лост Анджелеса было разогнано, и мэр Миллер покинул свой офис, в комнаты городского правления въехало теократическое правительство. Спустя всего несколько дней после оглашения Эдикта, вышеозначенные кабинеты были избавлены от следов прежних хозяев, и на их дверях красовались имена работников новой теократической системы. Таким образом, смена власти произошла крайне легко и, в действительности, была выполнена не руками Гримма.

ЦЕРКОВНАЯ ПРОПАГАНДА

Несмотря на то, что Гримму нравится заниматься подобной деятельностью, в течение нескольких лет он мог изливать свои речи только на слушателей своей паствы. Теперь, он решил нести слово Божье по всему западу. Для этого потребовалось открытие новых церквей и обучение подготовленных проповедников. В конце концов, Иезекия не мог быть во многих местах одновременно.

Забавно, что в церкви Гримма всего один преподобный, который не желает разделять свой титул с остальными. Зовут его Гримм. Всех остальных церковников принято звать дьяконами, даже несмотря на то, что они имеют те же самые права и обязанности, что и полноправные священники других религиозных движений.

Для целеустремленного деспота, Гримм очень аскетичен в отношении своих слуг. Мужчины и женщины, несущие его слово, не способны повысить свой статус, несмотря ни на какие успехи в миссионерской работе.

Внутри городских границ, дьяконы считаются весьма уважаемыми людьми, однако терпимость к ним стремительно сходит на нет, когда они появляются в других уголках Таинственного Запада. Большинство ковбоев, замечают этих болтунов на расстоянии мили, после чего стараются объехать их стороной. Мне кажется, что занимаясь распространением веры, Дьяконы одновременно являются разведчиками армии Гримма. Впрочем, эту гипотезу я все еще не могу подтвердить фактами.

АНГЕЛЫ – ХРАНИТЕЛИ

Для того, чтобы войти в число Ангелов – Хранителей, вы должны хорошо зарекомендовать себя в Церкви и иметь склонность к злоупотреблению силой против тех неудачников, которые ею не обладают. В этой организации вам будет на руку боксерское прошлое, поскольку в среде Ангелов не хватает квалифицированных специалистов.

Обычно, ангелы – хранители прочесывают городские улицы пятерками. Последнее, не удивительно, поскольку в Л.А. даже законники предпочитают передвигаться хорошо вооруженными группами. Обычно, городские улицы спокойны, но когда в воздухе начинает пахнуть нитроглицерином, кварталы превращаются в убийственно опасное место.

Над обычными Ангелами стоят капитаны, которые получают рапорты от своих починенных, в конце текущей смены. Над капитанами имеют власть два архангела – Майкл Коултер и Габриэль Фэннон. Вы всегда можете определить ранг ангела, взглянув на его робу. Обычные боевики носят белую длинную одежду, лидеры пятерок коричневую, капитаны – красную, а архангелы золотую. Одно время, до меня докатывались слухи о ангелах в черной робе, но я отказывался им верить до тех пор, пока не получил неопровержимые факты существования этих загадочных людей.

АНГЕЛ СМЕРТИ

Ангел в черной робе, известен как Ангел Смерти. Я лично видел одного такого служителя Гримма, но он оказался не очень разговорчивым. Когда этот парень в черной робе появляется на городской улице, окрестная публика немедленно прекращает любые разговоры, а оказавшиеся поблизости хранители начинают выказывать таинственному

персонажу свое искреннее почтение. Лично мне показалось, что Ангелы низких рангов просто боятся заговорить с этим человеком! Поскольку некоторые хранители кланяются Ангелу в черном, я могу предположить, что этим господином является сам Гримм. Однако, у меня недостаточно фактов для того, чтобы доказать вышеозначенную гипотезу.

ТРАУРНЫЙ ОТРЯД

Траурный отряд, специальная сила, входящая в состав Ангелов Хранителей, которая создана для того, чтобы собирать с городских улиц трупы и перетаскивать их аллею Иерофантов (под вышеприведенным именем скрывается блеклое подобие кладбища, расположенное, на ближайших к городу, холмах).

Известно, что Гримм гарантирует покойникам уважение и качественную церемонию проводов в последний путь. Другими словами, Иезекия собирает по городу мертвяков, для того, чтобы его голодная паства, не нарубила из них бифштексов. Если вы найдете покойника, и немедленно не доложите о трупе в соответствующие инстанции, то, скорее всего, скоро предстанете перед церковным судом.

РЕКТОРАТ

Как я уже упоминал раньше, Ректоратом называется штаб – квартира ангелов – хранителей. Она располагается в правой оконечности Золотого Круга Лост Анджелеса. В здании Ректора располагаются рабочие кабинеты Ангелов, а также камеры, в которых арестованные дожидаются того момента, когда их вызовет к себе Церковный суд. Последний же, располагается на верхнем этаже здания.

Владычествует в Ректорате мелочный бюрократ по имени Клем Норберт. Благодаря его активной деятельности, подчиненные ему ангелы-хранители, ходят в заведении по струнке. В настоящий момент времени, Клем ходит в красной робе. В капитаны он был повышен вскоре после Кровавого Воскресенья.

В Ректорате также есть общественная кухня, в которой готовят еду для Воскресных пиршеств, а также столовая, в которой обедают Ангелы. Хранителя принимают пищу в три смены, вследствие чего, город никогда не остается без защиты.

Конечно, столовая используется также для того, чтобы награждать бдительных граждан, выдавших предателей. В городе, где царствует голод, подобное предложение является истинной щедростью.

ЦЕРКОВНЫЙ СУД

В это место вы попадете в том случае, если сильно раздражили Гримма, или вас поймали Ангелы – Хранители, обвинив в совершении морального преступления. Поскольку тюремные камеры, находятся в подвале Ректората, заключенных доставляют в суд при помощи лифта.

В отличие от нормального автоматического лифта, который вы могли видеть в каталоге Смита и Робардса, этот поднимается при помощи мускульной силы ангелов, совершивших небольшие провинности против церкви.

Известно, что церковный суд использует средневековые методы доказательств виновности обвиняемого. Судьи проводят суровые «божественные испытания», или выпытывают у заключенного знания библии. Детальный отчет о ходе дознания, вы можете прочитать в моем последнем рапорте. Однако, я сразу предупреждаю о том, что он несколько brutalный.

Люди, которые заседают в судилище, на самом деле, обыкновенные ублюдки, которые заинтересованы не в правде следствия, а в издевательствах над заключенными. Методы,

применяемые ими, заставили бы поморщиться даже преподобного Гримма. В любом случае, оправданий здесь не бывает. Наказание ждет любого, кто умудрился предстать перед церковным судом.

Впрочем, стоит заметить, что Церковная кара бывает двух видов – смертная казнь, или отсидка в Скале. Те немногие люди, которым удалось выбраться из тюрьмы, говорят, что лучше бы они выбрали смерть. Поскольку Церковный суд высшая юридическая инстанция в городе, отменить его приговор может только преподобный Гримм.

Короче говоря, если вам принесли повестку в суд, то вам лучше бежать, или немедленно умереть. Многие заключенные додумались до этой мысли самостоятельно, вследствие чего, в камерах Ректората частенько происходят самоубийства.

ИЗБРАВШИЕ ДРУГОЙ ПУТЬ

О, я совсем забыл сказать, что внутри городских стен запрещены все религии, кроме культа Гримма. Этот запрет достаточно четко прослеживается на страницах знаменитого Эдикта.

Если последователь другой веры, желает проникнуть в пределы Города, то, ему скорее, всего откажут в этом праве. Если ангелы узнают, что вы являетесь эмиссаром другой веры, то, вас скорее всего, отправят в Церковный Суд, а потом, напрямую перебросят в Скалу.

Несмотря на то, что идеологическое пространство города заполнено не до конца, в Л.А. обитает всего один служитель другой веры, который постоянно проповедует в пределах Золотого Круга. Хранители, как правило, ловят его, но, священнику, каким-то образом удается возвращаться через неделю на то же самое место. Мне кажется, что этот миссионер спасает только потому, что раз за разом проходит через все испытания, предложенные церковным судом. В противном случае, этот проповедник исчез бы без всякого следа.

АРМИЯ ГРИММА

Как только Гримм начал открытую войну против железнодорожных баронов и тех мировых правительств, которые не признали его независимость, ему пришлось взяться за создание самой настоящей армии. Прятать свои вооруженные силы от внешнего мира преподобный более не мог. По завету Гримма, самые яростные его поклонники начали атаковать железнодорожные пути магнатов, поощряемые проповедями Иезекии, направленными против «стальных коней». При этом сам преподобный всегда указывал на то, что не имеет никакого отношения к фанатикам, и представлял дело так, что бывший полковник США Ладлоу Пратера самостоятельно создал террористическую организацию, которая не имеет сношений с правительством Лост Анжелеса.

Несмотря на то, что некоторые последователи Гримма были взяты в плен, их так и не удалось разговорить. Истинная, военная, сущность служителей Гримма проявилась только тогда, когда в печати был опубликован Эдикт, и дальнейшая конспирация потеряла всякий смысл.

ВСТУПЛЕНИЕ В РЯДЫ

Церковь настоятельно призывает вступать в армию всех, крепких телом, людей. Большинство призывников служат в рядах военизированных формирований в течение двух лет. Однако, большинство подобных персонажей, с удовольствием остаются на более продолжительный срок.

Новобранцы Иезекии тренируются в месте, известном как Лагерь Гримма, которое располагается в двух милях к востоку от Л.А. в холмах рядом с Призрачным Путем. Сам лагерь находится под железным кулаком полковника Ладлоу Пратера. В первые годы существования армии, вы не должны были состоять в церкви Гримма, чтобы служить ей. Однако, после оглашения эдикта, многое изменилось.

Несмотря на суровые тренировки, армейские служащие регулярно питаются, что привлекает внимание голодающих по всему лабиринту.

АНГЕЛЫ МЩЕНИЯ

Боевики Гримма известны под именем Ангелов Мщения. Думая об этих людях, как о вшивых трусах, не способных воевать, вы и не знаете того, что их надо опасаться. Однако, ангелы крепко держат свои военные знания при себе и не собираются делиться последними с вами. При поддержке отвратительных нечеловеческих существ, которых Гримм назвал падшими ангелами, Ангелы – Мщения являются ветеранами армии Иезекии, которые ведут в бой легионы голодных новичков. При этом, силы Мщения выиграли не меньше боев, чем проиграли. В любом случае, армия Гримма – это сила, с которой стоит считаться вне зависимости от того, стоят ли их лидеры за божественное добро или адское зло!

ЧАСТЬ 4: ЛОСТ АНДЖЕЛЕС

Прочитав все вышеозначенное, вы можете спросить меня – «Да кому нужен этот проклятый город?». Однако, желающих завладеть Л.А. огромное количество. Все дело в том, что Лост Анджелес является крупнейшим местом хранения и перепродажи Призрачной Скалы в Лабиринте. По самым приблизительным подсчетам, через город проходит половина общей добычи редкой земли. В Л.А. можно сделать много денег, если вы имеет план действий и немного удачи (большинство людей правда планируют разбогатеть, опираясь только на один счастливый случай). Благодаря вышеозначенной причине, в город постоянно прибывает огромное количество людей. Что касается, общей «немытости» местного населения, то стоит сказать, что жители пребывают в таком состоянии потому, что вода здесь стоит довольно дорого, а люди предпочитают тратить деньги не на нее, а на не менее дорогое мясо. Вы можете мне не поверить, но чистая жидкость здесь стоит не меньше чем духи или одеколон.

ВОЛЬНЫЙ ГОРОД

В действительности Л.А. не более чем дыра. Я буду счастлив, когда пойму, что вижу ее в последний раз. Несмотря на видимое господство церкви, внутри городских пределов живет огромное количество воров, жуликов и убийц. Подобное неудивительно, поскольку через город проходит невероятное количество денег, а местные защитники закона коррумпированы, и мало чем отличаются от вооруженных преступников.

Ранее, я называл Ангелов – Хранителей культистами. Однако, это не совсем верно, поскольку, в большинстве случаев, они не имеют никакого религиозного образования. Единственная их вера заключается в том, что они несут слово Гримма на дальних рубежах его Крестового Похода. Деятельно их столь примитивна, что ее никак нельзя назвать сыскной. Большинство хранителей просто суетятся у «выгребной ямы» и ждут, когда из нее всплывет что-нибудь интересное.

ВХОД В ГОРОД

После Кровавого Воскресенья, Л.А. стал действительно ужасным местом для жизни. Небо над ним частенько стало приобретать зловещие темные оттенки, которые так и не прерывались желанным дождем. Городские деревья и кустарники начали медленно умирать, испытав воздействие какой-то непонятной болезни, которая заставляет чернеть их живые ткани. Люди здесь также ведут себя неестественно. Они, вне зависимости от расы, ходят по улицам поселения мрачными толпами. Во многих случаях, жадность местного населения столь велика, что она перевешивает любые хорошие стремления.

В действительности, в город ведут всего две дороги – морская и сухопутная. Если вы идете в Л.А. пешком (или добираетесь на лошади), то вы, скорее всего, должны будете преодолеть Призрачный Путь, берущий свое начало из Тумбстоуна. На пути в Л.А. вам придется преодолеть Призрачный Город – разваливающуюся грудку домов и хижин, окруженных невзрачными тентами. Здесь обитают те, кому запрещено появляться в городе из-за религиозных или каких-то других разногласий с теократической властью.

Через некоторое время, Призрачный Город становится началом Шестой Авеню, которая проходит через Шестой Круг Л.А. В этом месте, начинается мрачный домен Гримма. В этом месте живут люди и находятся заведения, которые, по большей части, обслуживают обитателей Призрачного Города. Кроме того, здесь находится главный регистрационный пункт (другие располагаются на 3-ей и 10-ой авеню).

Вне всякого сомнения, наибольшее количество перевозок проходит через Морской Порт, расположенный в Заливе Процветания. Все гости, добравшиеся до города на кораблях, должны пройти обязательную регистрацию в таможне, расположенной на пересечении 3-ей улицы и 6-го круга.

Конечно, есть и такие «слабоумные», которые желают десантироваться в городе при помощи летательных аппаратов – дирижаблей, орнитоптеров и других крылатых штуковин. Им стоит помнить, что из-за ненависти Гримма к технике, ни один городской обитатель не построил для воздушных путешественников посадочную площадку. В то же время, стоит помнить, что в Л.А. достаточно открытых пространств, которые можно использовать для приземления. Опытные пилоты знают большинство из них. При этом, самая удобная располагается позади здания бара «Вестибюль», который находится у правой оконечности Призрачного Города. Тот смельчак, что попытается высадиться внутри города, должен готовиться к крупным неприятностям. Ходят слухи, что патрули Гримма ломают, оставшиеся без присмотра летательные аппараты, владельцы которых, в последствии, сталкиваются с непредвиденными авариями и катастрофами.

РАЙОНЫ

Большую часть Лост Анжелеса вы сможете увидеть во время первой прогулки по нему. Однако, в городе есть относительно изолированные районы – Морская Гавань, Испанский Квартал, Торговый Квартал и Золотой Круг. В последующих абзацах я детализирую каждый из них.

МОРСКАЯ ГАВАНЬ

Туман, поднимающийся над водой Лабиринта, вползает в городские пределы именно через Морскую Гавань. Потом он прокатывается по городским улицам и, вскоре, исчезает. В этом месте, одежду пропитывает запах моря и пеньки, а в уголках стекол скапливаются кристаллики соли. Кроме того, здесь отвратительно воняет мертвой рыбой.

Пристани порта забиты различными кораблями, маленькими лодками и даже огромными стальными броненосцами. В Районе полно людей из далеких экзотических стран. Они отчаянно торгуются с местными продавцами или ожидают прибытие кораблей. Воздух этого места полон звуками русской, китайской и индийской речи, а также ворчанием, исходящим от европейских посетителей.

ДОКИ

В течение светлого времени суток, доки остаются самой оживленной частью города. Торговцы, рабовладельцы, иностранные рабочие, представители триад и урчины – дети, оставшиеся без родителей и какой-либо поддержки – снуют здесь неостановимым потоком. Большинство местных обитателей предпочитают не замечать гниль того места, в котором они оказались. Впрочем, в случае чего, подавляющая часть вышеозначенных людей готова покинуть Л.А. при первой возможности.

Ночной порой доки становятся пустынями. Корабельные команды возвращаются на суда, или отправляются во внутренние районы города, готовясь провести последующие часы в ночлежке или борделе. Стоит отметить, что в Доках не принято спать на свежем воздухе. Храбрецы или дураки, решившиеся на это, частенько пропадают ни оставив после себя ни следа. Как-то раз, я набрал добровольцев, чтобы разобраться с проблемой таинственных исчезновений. К моему искреннему удивлению, вышеозначенная команда также пропала без всякой весточки. Однако, сейчас эта проблема полностью легла на плечи Гримма. Вот пусть он ее сам и решает.

СКЛАДЫ

За доками располагается огромное пространство, занятое ровными рядами складов. Владельцы этих площадей имеют множество торговых интересов как в пределах города, так и за его стенами. По этой причине, в хранилищах складываются разнообразные товары, начиная с продукции экзотических фабрик и кончая опиумом (последнее вещество, как правило, тоже маскируется под продукцию экзотических фабрик). Очень редко, в хранилищах укрывают дополнительные запасы еды.

Область складов довольно хорошо охраняется. Ночной порой, здесь довольно часто встречаются тяжело вооруженные патрули, между которыми, достаточно редко, происходят столкновения интересов. Как правило, окна складов находятся в 20 футах от земли. Некоторые хранилища имеют сдвигаемые крыши, что позволяет держателям товаров, дневной порой экономить на электрическом свете. Вообще, любители чужой собственности, испытают серьезные трудности, чтобы просто добраться до своей цели.

САЛУН ЛАБИРИНТ

Чрезвычайно популярно в районе место. Свою славу оно получило не только потому, что открыто ночной порой, но и потому что в нем есть масса спиртных напитков, которых так жаждут матросы. Темные залы этого заведения, всегда забиты кочующей по морю публикой, а также пассажирами океанских судов.

Салун называется Лабиринт, не только благодаря известному региону Калифорнии, который простирается за пределами порта. Основатель салуна – богатый греческий торговец Минос - был одним из первых эмигрантов, очутившихся в городе Гримма. Он начал свое дело, открыв простой салун. Когда численность городского населения стала возрастать, грек получил средства для покупки строений на прилегающих территориях. Когда стоимость городской земли достигла безумных значений, Минос уже не мог позволить снести старые, разваливающиеся, постройки. Вместо этого, он установил между ними стены.

Таким образом, в настоящее время, салун представляет собой набор маленьких комнат и закутков, путь из которых ведет в общую залу. Здесь есть лестницы, которые выходят из пола и упираются в потолок, или вообще никуда не ведут. Конечно, в здании присутствуют нормальные лестницы, ведущие на второй этаж заведения. Стоит отметить,

что благодаря своей популярности, Лабиринт стал заведением, в котором отдельные пьяницы проводят не только дни, но и ночи.

Работая на Пинкертона, я начинал поиски людей, пропавших в порту, именно из этого места. Лабиринт посещался в начале операции не только потому, что в нем было огромное количество людей, но и по той причине, что он являлся неофициальной штаб квартирой района. Если местный бармен – Перси Навел – не знал о каком-либо событии в порту, то, оно никогда и не происходило.

Благодаря особенностям планировки, лабиринт стал местом, популярным у торговцев Великого Лабиринта. Мы также использовали его для нелегальных встреч. Несмотря на огромное количество посетителей, вы всегда сможете найти в салуне место, где можно поговорить, не опасаясь лишних свидетелей.

ДЕФЕЦИТ ВОДЫ

В Лост Анджелесе чистая вода является таким же дефицитом, как и пища. Несмотря на то, что город имеет выход к океану, напиться в нем нормальной (не соленой) воды, достаточно сложно.

Ранее в город вода поставлялась из подземной реки, протекающей под поселением. Однако, с приходом Гримма источник жидкости оказался под контролем церкви. Несмотря на то, что преподобный не стал останавливать его, простым людям стало довольно сложно добраться до воды. Поскольку теперь, жидкость поставляется в город при помощи системы подземных коммуникаций, нет ничего удивительного в том, что произошло деление колодцев на чистые и грязные. Причем первыми, могут пользоваться только приверженцы церкви.

Все остальные могут черпать воду только из грязных источников. Поскольку большинство домов не имеют примитивной машинерии для извлечения подземной воды, значительная часть резервуаров не используется. Однако, Гримм готовится к тому времени, когда запасы жидкости будут использованы на полную катушку.

Естественно, что в городе есть несколько общественных колодцев, рядом с которыми несут стражу Ангелы – Хранители, которые тщательно определяют размеры выдаваемых порций. Теоретически, данные ограничения должны оградить колодцы от пересыхания. Однако, будучи подозрительным человеком, я не уверен, в чистоте помыслов церковной администрации.

Поскольку воды так мало, что существует проблема жажды, то вымыться в городе представляется решительно невозможной затеей. Большинство людей, пытаются решить эту проблему, собирая дождевую воду. Однако, ее столь мало, что вам вряд ли удастся достичь требуемого.

Гости города также не получают воду, пока не присоединятся к церкви. Конечно, они могут приобрести жидкость у церковных служащих, но цена на нее непомерно высока. Моряки и обитатели порта, пытаются решить проблему жидкости, заменяя ее использованием ферментной основы. Думаю, вы понимаете, о чем я говорю.

ШИПУЧИЕ ВОДЫ ДОКТОРА НЕПТУНА

Предприимчивый ученый, по имени доктор Нептун (очевидно, это псевдоним – навряд ли в мире есть место, где людям дают такие смешные имена) нашел собственное решение водяной проблемы, которое не было прикрыто боевиками Гримма. В северном конце Морской гавани, доктор построил перерабатывающий комплекс, который черпает воду из Залива Прцветания, после чего перерабатывает и фильтрует ее.

Фильтрация идет при помощи сетей и марли, которые выделяют из жидкости лишние предметы и вещества (мертвую рыбу, остатки лодок, мелких крабов и т.д.). После очистки, вода перекачивается при помощи насосов в огромные цистерны, в которых она

отстаивается и избавляется от осадков. Далее, верхняя часть жидкости переливается в другую емкость и еще раз фильтруется при помощи активированной призрачной скалы. Последняя субстанция является продуктом горения обычной призрачной скалы.

Самое забавное, что вышеозначенный процесс очистки действительно работает. В свое время я видел множество безумных схем по очистке воды, но идея использования призрачной скалы, заняла в них первое место. Получившаяся жидкость экстремально чистая и пенистая, словно пиво. В первый раз, она даже немного ударяет в голову, но это ощущение довольно быстро проходит.

К несчастью, фильтрация через призрачную скалу имеет некоторые побочные эффекты (как всегда?). Избавив жидкость от соли, скала добавляет в него некоторое странное химическое вещество, обладающее галлюциногенными свойствами. Впрочем, на подобную мелочь мало кто обращает внимание. Обитатели призрачного города умирают от Жажды, и стадо розовых слонов, пытающихся стащить из-под носа озера воды, являются наименьшей из проблем, с которой могут столкнуться живущие в пригороде люди. Обитатели Призрачного города, как правило, скидываются и покупают один галлон свежей воды - на большее им не хватает денег. Галлон Нептуновской воды стоит в два раза меньше, и его продавцы берут не только Л.А. Скрипт, но и другие виды валюты.

Эта жидкость также не дешева, вследствие чего, обитатели города рачительно относятся к ней. Как правило, умные люди разбавляют воду Нептуна обычной жидкостью из колодцев, что несколько снижает галлюциногенный эффект.

Большинство обитателей города, потребляют вышеозначенную смесь без всяких последствий для себя. Однако, не все люди попадают в эту счастливую категорию. Молодежь имеет с ней серьезные проблемы, поскольку, очень часть пьет неразбавленной. Насколько мне известно, Доктор Нептун никогда не пьет свою воду, за исключением тех случаев, когда находится в обществе. Однако, даже в этом случае, он угощает своих гостей экзотическим чаем, созданным на основе своей воды и каких-то таинственных компонентов.

СТОЛОВЫЙ ДОМ ХАРДВИНА

Столовый дом Хардвина – лучшее заведение подобного рода в Лост Анджелесе. Дом Хардвина не так уж и хорош, но, по сравнению с другими, он не так уж и плох. Комплекс состоит из трех домов, окна которых выходят на Залив Процветания. Точнее сказать, они устремлены прямо на скалу. Большинство обитателей дома – шахтеры или работники доков, вследствие чего, Скала им явно указывает на то, где они могут закончить свои жизни, если когда-либо свернут с правильного пути.

Владельцем дома является Сидни Хардвин, который берет 2 цента в день или доллар за неделю проживания. В ночлежке примерно 20 комнат, некоторая часть которых всегда занята. На верхних этажах располагается 4 хороших номера, которые Хардвин называет президентскими (50 центов в день, 10\$ в месяц).

Сам Хардвин капризный старик, который не обладает ни единым признаком морали, несмотря на тот факт, что постоянно ходит на службу в церковь. Он может сдать комнату любому, кто дает деньги. Естественно, что он не будет задавать никаких вопросов. Несмотря на то, что Хардвин опасается ангелов, он никогда не докладывает им о том, что творится в пределах его дома. Дырочками для наблюдения, вредный старик частенько пользуется сам.

ЧИСТИЛЬЩИК

Подобно Лондону, опасаящемуся удара Джека Потрошителя, Лост Анджелес боится нападений своего собственного маньяка, которого люди зовут не иначе, как «Чистильщик».

Чистильщик убивает одиноких голубков. Не правда ли, очень впечатляюще? Мало того, потом он потрошит несчастных словно рыб и уносит с собой внутренние органы. Когда тело очередной жертвы извлекают из Залива Процветания, оно уже кишит всякой живностью: живой рыбой, мидиями и угрями. Кстати, я говорил, что угри очень приятны на вкус?

Так вот, каждый раз, подобная находка чрезвычайно шокирует и пугает публику. Убийства происходят примерно два раза в месяц. Некоторые люди говорят, что убийства дело рук оккультистов, которые пытаются заменить живые человеческие органы рыбой. Однако, мне кажется, что подобная теория достаточно бредова и ее реализация никогда не даст положительных результатов.

Прежний шериф пытался покончить с Чистильщиком, но не преуспел в этом начинании. Ангелы – Хранители также пытались заниматься описываемым делом, но не смогли продвинуться дальше своего предшественника.

СУДОХОДСТВО

Естественно, что морская гавань, является самой большой стоянкой судов, курсирующих по лабиринту. Несмотря на то, что огромное количество людей прибывают в город по призрачному пути, значительная часть продуктов питания и Призрачной Скалы доставляются в город морским путем.

Для того, чтобы достичь вод Тихого океана, корабли всех форм и размеров должны пройти один и тот же путь – выйти из гавани и пройти через Западный Канал. В свою очередь, северным каналом частенько пользуются маленькие суда, которые курсируют между Лост Анджелесом и Шан Фаном. Южным каналом, корабли пользуются редко, так как в его глубинах таятся смертельно опасные руины Сан Диего. Конечно есть и другие пути, которыми можно добраться до вод Тихого Океана. Однако, Западный Канал самый короткий и безопасный из них.

Когда город оказался под контролем Гримма, теократическое правительство ввело новый налог, накладываемый на любое судно, вошедшее в гавань Лост Анджелеса для того, чтобы выгрузить или погрузить товары на свой борт. Несмотря на то, что большинство капитанов с огромной неохотой платят этот налог, они вынуждены расставаться с монетой. Ибо кроме Гримма в городе нет других политических сил. Как-то раз горняки решили выступить против подобной обдираловки, но с ними довольно быстро разобрались. Причины и следствия выступления будут описаны ниже.

КОНТРАБАНДА

Когда я был агентом Пинкертона, я вплотную занимался данной проблемой, связанной с контрабандой на морских путях. Когда Гримм ввел налог на выгрузку товаров, сразу же нашлось некоторое количество людей, которые решили получать прибыли и ничего не платить преподобному. Появление подобной деятельности было вызвано тем, что Хранители трясли деньги только с тех капитанов, которые вытаскивали свои товары на берег гавани, или в открытую тащили продукцию с берега на свой корабль. Будущие контрабандисты решили, что если Ангелы не видят факт выгрузки или погрузки, то и налог с корабля они брать не будут.

По этой причине, суда с контрабандой начали выгружать свои товары ночью вдали от глаз Хранителей. Однако, по некоторым причинам, я бы назвал этот бизнес крайне рискованным.

Стоит отметить, что по Заливу Процветания, частенько шарят огни тюремных маяков (надеюсь, вы не забыли про Скалу). Их лучи частенько выхватывают из мрака подходящие корабли, после чего следует встреча с Ангелами Хранителями. Кроме того,

стоит отметить, что ночная навигация по такому месту как Лабиринт, это само по себе безумие.

Если контрабандист проводит свое судно до берега, ему довольно легко удастся его разгрузить и отправиться в обратный путь, пока Ангелы-Таможенники узнают, что случилось у них под носом.

Во время обратной дороги, скала снова сможет поймать контрабандистское судно своими лучами, после чего у капитана могут возникнуть серьезные проблемы. Кроме того, в гавань Лост Анджелеса обычно не запускают суда, отплытие которых было окутано покровом таинственности. По этой причине, умелые контрабандисты меняют название своих посудин перед каждым очередным плаванием.

Подобным бизнесом можно заработать огромное количество денег, но мудрые капитаны стараются избегать подобной деятельности. Пойманные на незаконном ввозе товаров, проведут остаток своей жизни в скале, наблюдая за судами своих более успешных товарищей.

СПАСАТЕЛЬНЫЕ ОПЕРАЦИИ

Как я уже писал ранее, Лабиринт опасное место для всех, без исключения, судов. Разрушительные приливы способны причинить не меньше бед, чем бесчинства морских драконов и других ужасных созданий. Из-за опасностей Лабиринта, на дне каналов покоится огромное количество кораблей.

Конечно, что для одного трагедия, то для другого удача. По всему Лабиринту проводится множество спасательных операций. Однако три самых больших предприятия, занимающихся подобным бизнесом, зарегистрированы в Лост Анджелесе. Они называются - Повторное Снабжение Р.Т. Чеснатта, Копатели Лабиринта и Удивительные Спасатели. Первая контора является лидером отрасли, тогда как две последние борются за почетное второе место. Спасательные конторы, имеют некоторое количество эмиссаров, которые путешествуют по лабиринту в поисках недавно затонувших кораблей.

Когда до Лост Анджелеса доходит новость об очередном «Утопленничке», спасательные фирмы устраивают самую настоящую гонку за судном и его сокровища. Ходят слухи, что в целях оздоровления своего бизнеса, некоторые спасатели не гнушаются тайно топить чужие корабли.

В начале своей работы на Агентство я сам участвовал в операциях, которые должны были прекратить разграбление потонувших кораблей союза. Однако, на растаскивание конфедеративных или мексиканских судов, мы и тогда смотрели сквозь пальцы.

ПИРАТСТВО

Пираты несут ответственность за множество утонувших в лабиринте кораблей. Капитан Блад, больше известный как капитан Сангре, является абсолютным лидером по количеству отправленных на дно судов (некоторые говорят, что это число превышает 80, во что я лично верю с трудом).

Значительная часть пиратов, имеют каперские патенты, выданные правительством Севера, Юга или даже Мексики, которые позволяют им топить корабли противников на «законных» основаниях. Эти люди, частенько пользуются выданным патентом в своих собственных целях. Несмотря на то, что моя нация также поддерживает морской разбой, я замечу, что за редким исключением, пираты являются безжалостными убийцами, которых надо поголовно изловить и утопить.

Однако, это мое личное мнение.

У Гримма нет никакой официальной политики, проводимой в отношении пиратов. По этой причине, злодеи могут беспрепятственно входить и выходить из гавани Лост Анджелеса. По словам преподобного получается, что это «не его проблема».

Лично я считаю, что Гримм заботиться о пиратах, расценивая их как морскую защиту города. Любая океанская армада, решившая атаковать анклав Гримма со стороны лабиринта, в обязательном порядке наткнется на сопротивление морских копателей, драконов и пиратов.

Недавно я услышал, что Гримм начал выдавать собственные каперские патенты. Если это правда, то теперь пираты вольны делать то, что им захочется, и они наверняка будут благодарны преподобному за приложенные усилия.

ИСПАНСКИЙ РАЙОН

По всей видимости, Испанский Район самая убогая часть божественного города Гримма. Большая часть местной популяции состоит из метисов (полукровок, получившихся в результате браков между испанцами и индейцами). Именно так зовут этих людей Ангелы – Хранители, когда пребывают в хорошем состоянии духа. По большей части, метисы не очень дружелюбны с хранителями, несмотря на то, что некоторые представители их «племени» вступили в ряды Ангелов. Стоит отметить, что у метисов очень развиты мускулы лица, вследствие чего они могут выражать неудовольствие своими притеснителями, даже не открывая рта.

Большинство обитателей испанского квартала крайне бедны и у них не хватает денег на самое необходимое. Окна здесь разбиты и не ремонтируются, краска слезает со стен, дверные косяки скрипят, а мусор непрерывно копится в узких коридорах бедных домов. Многие метисы не имеют ни профессии, ни образования. Для того, чтобы прокормиться, они собираются в группы по пять, восемь человек и нанимаются работать на складах или фермах. Другие занимаются тем, что могут. Однако, в таком дорогом городе как Л.А. выжить этим несчастным весьма не просто.

Весьма удивительно, что при всех своих недостатках, испанский квартал является самой активной частью города. Дома здесь раскрашены в пестрые цвета, а на стенах множества домов висят богато украшенные распятия. Знаменитая статуя Богородицы из Гваделупы, расположенная в самом центра квартала, является местом где проводят общественные и частные религиозные мероприятия. Печально, что Эдикт Гримма объявил эти собрания неприемлемой формой идолопоклонства.

На святые дни, в квартале частенько проводятся красочные фестивали, которые превращаются в безрассудные апофеозы шумных празднеств. Многие люди, особенно из числа тех, кто достиг пожилого возраста, находясь большое удовольствие празднуя не только карнавалы, но и дни рождения всех, известных им, святых.

Ангелы - Хранители также посещают Испанский квартал, пытаясь найти следы моральных преступлений. В данный момент, они старательно отыскивают следы разнообразных богохульств, которыми, по их мнению, занимаются местные обитатели.

Когда Гримм издал свой Эдикт, большинство метисов – католиков, было обращено Ангелами в свою веру. Стоит отметить, что новообращенные отнеслись к Церкви Лост Анджелеса со всей возможной серьезностью.

По некоторым причинам, Ангелы игнорируют оставшиеся «пережитки» более раннего культа, стараясь не замечать, стоящие на постаментах, статуи испанских святых, пышные празднества религиозных дней рождения, а также феерические празднества, подобные маскараду на День Мертвых.

Честно говоря, я не знаю причину подобной терпимости, и теперь, покинув город, не узнаю ее никогда.

ЭЛЬ ЭФЕ

Самый могущественный человек в испанском квартале, Лост Анджелесе, городах Лабиринта и самой Мексике зовется эфе (на испанском он известен как Хай-Фэй). На

английский, это слово переводится как босс, мэр, большой человек и так далее. Как вы уже поняли, Эфе боятся и уважают.

Эфе Испанского Квартала зовут дон Ксотли Лопес. В каком-то смысле, он является таким же Диктатором Района, как Гримм является Диктатором Лост Анджелеса. Несмотря на то, что он не входил в группу спасенных Гриммом, он поселился в городе вскоре после того, как потерял все своих друзей и близких в той неразберихе, которая воцарилась после Великой Встряски.

Лопес имеет тесные связи с метисами испанского квартала. Люди идут к нему просить совета также часто, как и помощи. Однажды, я имел удовольствие беседовать с этим человеком лично. Могу сказать, что он действительно имеет власть над своими людьми и от него исходит аура доверия.

Лопес использует город Лост Анджелес, словно свою личную крепость. Именно отсюда он посылает 12 своих парней (в возрасте от 14 до 28 лет) в путешествия по южному Лабиринту и материковой части Калифорнии. Вне Лост Анджелеса, Лопес собирает дань со представителей своего народа, вследствие чего, появление его подручного в латинской деревни, означает, что крестьяне должны отдать Эфе 10% товаров и заработанных денег. Не желая оказаться за бортом дела Ксотли, его прислужники выполняют поручения со всевозможным усердием.

К сожалению, ни одно из этих поселений не оказалось способным нанять агентов Пинкертон для защиты своих собственных интересов. Сейчас же мы слуги американского правительства, вследствие чего, когда-нибудь придет тот день, когда мы сможем покончить с произволом Лопеса. Несмотря на то, что сейчас мы покинули Калифорнию, я все-таки навестил Эфе и передал ему, что дни его банды сочтены.

Занятно, что Дон Ксотли Лопес, получает полную поддержку от падре Пабло Хумо и отца Гутиерреса из церкви Святого Доминика. Впрочем, я не думаю, что у этих людей был шанс поступить по-другому. Несмотря на то, что Лопес изрядный урод, он все-таки является серьезной проблемой для Гримма, поскольку возглавляет группу еретиков, маскирующихся под истинно верующих.

АНАХУАКИ

Несмотря на то, что испанские каталики претендуют быть верными последователями Гримма, есть серьезная вероятность того, что внутри их паствы скрываются троянские кони. В дни своей молодости, когда я жил в старой Мексике, мне приходилось слышать о религии Анахуаков – тайной католической секте, верующие которой поклоняются святым, канонизированным в Риме. Когда я прибыл в Лост Анджелес, я выяснил, что странная вера смогла преодолеть не только границы, но и религиозные запреты.

Религия анахуков является таинственной смесью католицизма и древней веры ацтеков. При этом, она вроде бы безвредна. Лидером местного движения является падре Пабло Хумо (также известный как Сеньор Дым), человек, обладающий некоторыми удивительными способностями, если вы понимаете, о чем я говорю. Несмотря на то, что Анауаки не имеют своей собственной церкви, они частенько собираются на руинах часовни, расположенной за пределами Лост Анджелеса. В обычные дни Пабло Хумо, как правило ходит по улицам и помогает своей пастве в насущных делах. Естественно, что люди знают кто он, и выражают ему свое искреннее почтение.

ИГЛЕСИЯ ДЕЛЬ САНТО ДОМИНГО

Церковь Святого Доминика, маленький оплот католической веры, который мозолит глаза Ангелам Хранителям с тех самых пор, как Гримм опубликовал свой Эдикт. Это основной центр веры для всех католиков испанского квартала. Сейчас он является угрюмым напоминанием Гримму, о том что в действительности владеет помыслами метисов.

Священник церкви отец Гутиерресс один из немногих проповедников Лост Анджелеса, которому удастся избежать награды 22:18. Прихожане защищают отца от Ангелов – Хранителей и среди них нет предателя, готового продать святого человека даже за ломоть свежего мяса. В том случае, если кто-нибудь попытается «сдать» отца, его жизнь в испанском квартале станет стоит дешевле деревянного гвоздя.

НАГРАДА 22:18

Как вы помните, ранее я уже упоминал вышеозначенное число. Сразу же после Эдикта, Гримм объявил награду за любого пойманного колдуна, поскольку в его понимании, арканские силы не могут быть дарованы Господом. При этом, в разряд заклинателей входят даже клирики других вероисповеданий.

Название вознаграждения взято из Исхода псалм 22:18, который гласит, что «Ты не должен позволять ведьмам жить». Люди относятся к данной инициативе преподобного достаточно серьезно, поскольку награда составляет, примерно 500\$ (в Л.А. скрипт) или неделю бесплатной еды мяса в Ректорате.

Сразу же после оглашения Награды 22:18, по всему Лост Анджелесу было арестовано очень много людей. При этом, не все из них были ведьмами и колдунами. Фактически, большая часть этих людей не имела никакого отношения к колдовству, но разыскивалась администрацией Гримма по тем, или иным причинам. Это воскрешение Салемских кошмаров, довольно часто превращалось в игру в прятки между ангелами и «колдунами». Подобное положение дел было действительно ужасным, поскольку после инициативы Гримма, в Лост Анджелеса не осталось ни одного человека, который бы чувствовал себя в безопасности. Мне кажется, что подобная причина вполне достаточна для скорого бегства из города.

СВЯТЫЕ ДНИ

Святые дни активно отмечаются метисами испанского квартала, вследствие чего, иногда кажется, что их религиозные праздники идут практически без перерыва. Вы даже представить не можете себе, сколько религиозных праздников может быть у католиков.

Наиболее почитаемыми днями, в религиозной общине является Католическое Рождество и «Лос Диас Де Лос Муертос» - известный как День мертвых. Последнее празднество проходит с 1 по 2 ноября. День мертвых наиболее уважаем среди Метисов и довольно часто сопровождается уникальными проявлениями культуры Анахуаков. Несмотря на то, что в других регионах страны, истинные католики мало что слышали о Лос Диас Де Лос Муертос, в Лост Анджелесе этот праздник даже более почитаем, чем Рождество.

В День Мертвых проводятся празднества по поводу ушедших, в иной мир, предков. Люди, обряжаются в костюмы скелетов, украшают себя цветами и танцуют на улицах. Это действительно невероятный день, после которого не знаешь, то ли действительно люди отмечают день мертвецов, то ли таким образом выражают свою презрение к цепкой руке Гримма?

ТРАВЫ ИЗABELЛЫ

Самый популярный магазин испанского района занимается продажей чудодейственных трав, цветов и растений, которые пользуются популярностью во время католических и анахуакских церемоний. Его хозяйка Изабелла Дель Рио, приехала в Лост Анджелес из Мексики, примерно восемь лет назад. Она пришла в анклав Гримма в сопровождении падре Хумо, вследствие чего, мы можем сделать уверенные выводы о ее религиозных пристрастиях.

Поставщиками Изабеллы являются некоторые специфические торговцы Лабиринта, которые готовы получать хорошую плату за редкие цветы, растения и корешки, растущие на пространствах искореженной земли. Вне всякого сомнения, Изабелла является известным и надежным продавцом для жителей Испанского квартала. Однако, в последнее время, внешние поставки стали несколько ненадежными.

Впрочем, даже сейчас, если вы ищете редкий цветок для какой-нибудь леди, то это лучшее место, чтобы добыть необходимый товар. Кроме того, Изабелла знает большинство слухов, циркулирующих по испанскому кварталу, и, кроме того, знает действительно важную информацию, способную сослужить добрую службу ее людям. Дель Рио верна своему народу и ни за что не предаст их.

ЗОЛОТОЙ КРУГ

Это то самое место, где живет вторая половина жителей. Впрочем, шутки шутками, но в действительности, здесь обитает всего 8% Л.А. граждан. Большая часть их состоит из богатых дельцов и представителей местной религиозной элиты. Конечно, здесь также располагается особняк Гримма и знаменитый Ректорат. С тех пор, как я побывал в Золотом Круге, мне не особенно хочется возвращаться в него снова. Есть много других интересных мест, о которых стоит поговорить более подробно.

МЕМОРИАЛЬНЫЙ ГОСПИТАЛЬ ДОКТОРА БЕРНАРДА ГРИММА

Это большое здание клиноподобной архитектуры находится в направлении на 2 часа внутри золотого круга. Госпиталь назван в честь отца преподобного Гримма – доктора, погибшего во время Великой Встряски. Говорят, что его жизнь оборвалась тогда, когда он вытаскивал своих пациентов из стремительно разрушающегося госпиталя Лост Анджелеса. Впрочем, сейчас, это место будет лучше назвать Адом.

Госпиталь открыт в любое время дня и ночи и вход в него разрешен всем последователям церкви Лост Анджелеса. Поскольку заведение принадлежит церкви, оно существует за счет взносов верующих. После того, как Гримм прочитал Эдикт, верующие перестали быть желанным гостями внутри госпиталя, так же, как и жители других территорий. В течение последних лет, в описываемом месте полно голодающих, которые медленно угасают в, похожих на камеры, палатах лечебницы.

К счастью, в течение последних месяцев, положение понемногу стало исправляться. Однако, я все равно рекомендую вам обходить это место стороной и не посещать его до тех пор, пока с вами не произойдет действительно крупная беда. В городе полным полно докторов, которые будут заботиться о вашем здоровье, не пытаясь одновременно с этим, спасти заблудшую душу.

ТЕАТР ЛОСТ АНДЖЕЛЕСА

Концертный зал Лост Анджелеса находится в направлении на 4 часа внутри золотого круга. Это заведение помещается в здании готической архитектуры, которое было построено даже раньше, чем люди Гримма приступили к созданию Кафедрального Собора. Ожидая завершения работ в собственном храме, преподобный читал проповеди на подмостках театра, установив поблизости от сцены алтарь и кафедру.

Сейчас же театр занимают несколько крупных компаний прокатчиков, которые привозят новые оперы и артистов из Европы и Восточного побережья. Местные постановки, обычно игрались между известными представлениями. Последних, впрочем, не было с того самого времени, когда Гримм огласил свой Эдикт.

О, совсем забыл сказать. Не обращайтесь внимания на слухи, в которых говорится о том, что в театре обитает призрак. Я думаю, что вы уже сотню раз слышали данную историю о других театрах. Л.А-евская опера также не является исключением из данного правила.

МЭРИЯ

Как я уже писал ранее, это массивное здание, расположенное в Золотом Кругу, в направлении на 7 семь часов, является местом, где заседает теократия Гримма. Бывший мэр Миллер до сих пор остается в здании мэрии, но его политическое положение несколько понизилось. Впрочем, Миллер доказал свое дружеское отношение к церкви, вследствие чего, преподобный оставил его в покое.

Кроме того, в мэрии можно встретить с судьей Скэнланом, который отвечает за работу с новообращенными. Скэнлан, видимо следует по пути Шан Фана, однако, если бы последний был мертв, то он бы точно перевернулся в гробу, узнав какими методами судья достигает свои цели.

ГОРНЯКИ

Как вы уже знаете, в Лост Анджелесе располагается штаб-квартира Ассоциация Лабиринтных Рудокопов Призрачной Скалы. Однако, мне проще называть ее работников Горняками. Данная ассоциация контролирует, примерно 70% добычи редкой земли в Лабиринте. Кроме того, Горняки добывают золото, серебро и другие минералы. Штаб-квартира ассоциации располагается внутри Золотого Круга, в направлении на 2 часа.

Совет горняков состоит из самых могущественных людей Лабиринта, исключая Гримма и Канга. По этой причине, когда преподобный опубликовал Эдикт, все в Лост Анджелесе ждали, что предпримет в ответ горняцкое руководство.

Известно, что за несколько следующих часов, в городе остались лишь такие примечательные личности, как Джошуа Лэмм и Лев «Медведь» Попов. Возможно, совет горняков знал, что последние имеют хорошие отношения с церковью, вследствие чего решил оставить их в городе.

Впрочем, даже после Эдикта у Горняков имеется крайне много работы. Как и раньше, ассоциация занимается выработками редких минералов. К сожалению, в последнее время, корабли, проходящие через порт Лост Анджелеса, стали приносить немного меньше прибыли. Однако, Горняки не особо печалются по этому поводу. Для того, чтобы покрыть издержки, они повышают цену на стоимость доставляемой породы.

ПОЛ ДЕВИЛЛЬ

Единственным истинным горняком, решившим противостоять Гримму, оказался Пол Девилль. Бывший семинарист и верующий католик, он решил не уступать требованиям преподобного, в результате чего, ему пришлось эвакуироваться в Шан Фан. Сейчас он управляет своей частью ассоциации дистанционно. Ходит слух, что именно Девилль стоял за появлением обновленного движения Людей Линий. Впрочем, данное предположение практически недоказуемо.

ОСОБНЯК ПОПОВА

Особняк Попова располагается на четвертой улице, немного правее Ректората. Некоторые люди побоялись бы жить в постоянной тени ангелов. Однако, Лев не таков. По всей видимости, сами ангелы боятся жить в постоянной тени Попова. После бегства Девилля, Попов стал номинальным главой горняцкой ассоциации в Лост Анджелесе. Когда Лев задумывает очередную коммерческую операцию, Девилль старается не мешать ему.

Впрочем, Попов редко покидает стены своего дома. И это большое счастье не только для местного населения, но и для ангелов.

ПРИЗРАК ЗОЛОТОГО КРУГА

Если вы читаете независимую прессу (к примеру, Эпитафию Тумбстоуна), то, скорее всего, вы уже знаете о статье нашего друга Лесси О'Малли, в которой он живо описывает Призрака Золотого Круга. Как это не печально, но наш журналист оказывается прав. Действительно, какое-то существо преследовало старейшин Лост Анджелеса, и лишь Гримм оказался способен противостоять странному влиянию этого создания.

Заметьте, что я сказал о призраке в прошедшем времени. Преподобный успокоил призрака, отправив его в вечный сон, на экзорсистерском ритуале, который произошел в Кафедральном Соборе Лост Анджелеса. Это случилось во время ночного бодрствования, на котором собрались люди, преследуемые духом. Десятки свидетелей видели явление призрачного существа, которого Гримм с легкостью отправил обратно в Ад.

Поскольку Гримм успокоил духа с помощью святого ритуала, нет никаких сомнений в том, на чьей стороне он сражается. В то же самое время, я крайне сильно расстроен исчезновением загадочного существа, так как его жертвы заслужили вечное право на бессонницу.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТРУППА

Колледж Труппа располагается в направлении на 6 часов внутри золотого круга. До опубликования эдикта это было весьма многообещающее учебное заведение. Однако сейчас, колледж бледная тень самого себя в лучшие времена. По сути дела, служители Гримма просто заткнули несчастное заведение.

Колледж был основан профессором Тадеушем С.С. Лау, одним из лидеров «новой науки», который занимался вопросами очистки призрачной скалы, для превращения ее в высококачественный источник топлива. Заведение получило свое название в честь доктора Эверетта Д. Труппа – одного из пионеров полевого исследования новой земли. По всей видимости, Трупп был наставником Лау в то время, когда профессор занимался исследованиями на восточном побережье страны. По всей видимости, ни одна из чокнутых теорий Лау еще не доказана. Однако, не влезая в дикие дебри современного научного знания, замечу, что со временем многое может измениться.

Стоит отметить, что после Эдикта, Лоу и его ученики стремительно покинули Лост Анджелес, поскольку желали избежать костра, который приготовили для них упертые фанатики Гримма, заподозрившие ученых в колдовстве. Я считаю, что исследователь перебрался в Салт Лейк Сити. Однако кто знает? Может быть сейчас, беглецы работают не на Хеллшторма, а на Смита и Робардса. По городу ходит слух, что в здание колледжа оккупировано загадочным металлическим человеком, оставшимся после бегства профессора. Впрочем, я думаю, что колледж до сих пор пустует, а у страха глаза велики.

ТОРГОВЫЙ РАЙОН

Лост Анджелес это не только церкви, моряки и метисы. Гримм заложил город именно в это месте, потому что здесь пересекались торговые пути Лабиринта. Благодаря предвидению преподобного, Лост Анджелес быстро заслужил титул «Врата в Лабиринт». Торговый район, это место, в котором заключается большая часть сделок. Несмотря на то, что товар выгружается с кораблей на склады именно в порту, денежные операции происходят именно в торговом районе.

ЛОСТ АНДЖЕЛС ТАЙМС

Лост Анджелс Таймс единственная местная газета, которая, в свои лучшие времена, была похожа на Нью-Йорк таймс. Однако, после разрыва с восточной частью страны, некогда солидное издание превратилось в отвратительный кусок бумаги, которому местные дали название «Конец Времен». Публикацией газеты занимается Вилбур Сент Джон – Смит. Это преданный последователь церкви, что, кстати, видно из его статей. До Эдикта издатель был почитателем Гримма, а уже после него он стал трубить о прошедшем триумфе преподобного буквально на каждой странице своей газетенки.

Честно говоря, ежедневное чтение религиозной пропаганды невероятно сильно утомляет читателя. Однако, горожане привыкли мириться с подобным неудобством, так как в городе отсутствует другой источник получения информации.

ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНЫЕ БАРОНЫ

Несмотря на то, что Горняки подмяли под себя Золотой Круг, в торговом районе бал правят Железнодорожные Магнаты. Несмотря на то, что люди действуют в тайне и не демонстрируют людям свое присутствие, в описываемой части города есть их представительства. Для успешных действий во время Железнодорожных Войн, бароны нуждаются в призрачной скале, и даже если Гримм грозит им страшными карами, Лост Анджелес все равно является лучшим местом для покупки чудесного топлива.

Несмотря на то, что Юнион Блю и Дикси Рэйлс никогда не имели в городе своих офисов, их представители регулярно совершают колоссальные сделки, и обеспечивают призрачной скалой железнодорожные кампании своих правительств. Байю Вермеллион и Блэк Ривер и имеют в городе свои тайные представительства, которые не так-то просто найти. Они маскируют свою деятельность, под видом других фирм. Эмиссаров Васатча вы в этой местности просто не найдете. Лост Анджелесе не интересен ни Хеллшторму, ни его людям. Ну а что касается людей из Айрон Драгон, то они ведут свои дела в другом городе лабиринта - Шан Фане.

ПРОМЫШЛЕННЫЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

В Торговом квартале располагается огромное количество индустриальных предприятий, которые выбрасывают копоть и дым в мрачное небо Лабиринта. Несмотря на то, что местное загрязнение не сравнимо с выбросами Салт Лейк сити, увидев его, вы сразу поймете, что оказались в крупном городе.

Поскольку Л.А. изолирован от остальной части мира, внутри его пределов расположены самостоятельные дубильные и плавильные производства, а также швейные фабрики.

Кстати, немного отклонясь от темы. Алан, ты не поверишь, но именно в этом районе я смог выйти на след своего коллеги с «юга». Повстанец занимается тем же самым что и я, но невероятно тщательно маскирует свое «хобби». Я сообщу тебе детали об этом человеке в специальном рапорте, предназначенном только для твоих глаз. Уверен, когда ты узнаешь его имя, ты добровольно съешь свою шляпу!

ПУХЛЫЕ ЧЕРВИ

Конечно, в Л.А. полно всяких чудиков, но город до сих пор не перестает удивлять меня очередными выходками. К примеру, в Торговом районе обитает подозрительный тип и бывший моряк по имени Бастер Мак Ги. Так вот, этот парень уверяет, что нашел способ победить голод, царствующий в Лабиринте.

Алан, ты никогда не догадаешься, что он предлагает сделать.

Он предлагает людям поедать каких-то странных маленьких слизней, которых он называет пухлыми червями. Видимо в противоположность ленточным червям! Когда это создание оказывается в вашем желудке, оно распухает, и чувство голода немного ослабляется.

Кроме того, червь позволяет вам есть любой вид органического материала, который вы сможете достать: кожаные веревки, дерево, седла и так далее. Думаю, вы понимаете, что вышеозначенными вещами питается паразит, который снабжает своего хозяина продуктами их переработки.

Стоит отметить, что пухлые черви невероятно дороги, ибо владением одним из них способно спасти вашу жизнь в Лост Анджелесе. Кстати, находясь внутри божественного города, я уже забыл, что такое мясо. Поэтому, сразу же после возвращения, я добуду себе большой кусок хорошо прожаренного стейка, и съем его, не прибегая к помощи отвратительных паразитов.

Заканчивая разговор о червях, я хочу отметить, что МакГи открыл ресторан, в котором, особым образом, готовятся обычно не съедобные вещи. Однако, я подобное не ел, и надеюсь, что участь сия, меня счастливо минует.

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОРОД

Если Лост Анджелес это Ад, то Призрачный город, это бедный сосед Ада. Это место, из которого хотят сбежать даже его обитатели. Хуже того, в Призрачном городе нет законов. Несмотря на то, что поселение попадает под действие моральных постулатов Гримма, в нем никогда не появляются Ангелы – Хранители. Я не смог выяснить бояться ли боевики преподобного входить в пределы этого места, или они избегают призрачного города потому, что им нет до него никакого дела. В любом случае, покидая Л.А. по Призрачному пути, хранители обходят беднейшую окраину по северной или южной дороге.

К несчастью, в Призрачном Городе действительно много мест и явлений, которых стоит бояться. Здесь распространены слухи о каннибализме. Положение с продовольствием в Призрачном Городе столь катастрофично, что в них начинаю верить даже я. Мне лично приходилось видеть толпы людей, выслеживающих тощих ободранных собак. В том случае, если несчастное животное ловят, то его судьба крайне печальна. Толпа поедает тварь, после чего испуганно и настороженно разбегается по соседним проулкам, чтобы приготовить добычу. Впрочем, некоторые из голодающих сразу же набрасываются на сырое мясо, пытаясь набить свой желудок прежде, чем их ограбят.

Жить в Призрачном городе достаточно трудно, но, все-таки, возможно (особенно в тех случаях, когда вы временно хотите вычеркнуть себя из списка живых). Однако, при этом не стоит забывать, что окраина Лост Анджелеса одно из самых худших мест в мире.

Думаю, что нет ничего удивительного в том, что это трудное для жизни место, наполнено трудными людьми. Местные, считают свой район место, в котом слабого убивают для того, чтобы в последствии съесть. Когда обитатели призрачного города произносят вышеозначенную реплику, их мрачный смех явно указывает на то, что сказанное не шутка, а мрачная правда жизни.

КИТАЙСКИЙ ГОРОД

В призрачном городе живет весьма приличное количество китайцев. Многие из этих людей, добрались до самого океана, пытаясь заработать денег у Канга или других Железнодорожных Баронов. Как правило, китайцы являются хорошими людьми, но ты не должен забывать о том, что они живут в Призрачном Городе. Справедливости ради, стоит отметить, что подобная ситуация обычна не только для китайцев, но и для представителей других рас.

В Китайском городе полно маленьких и чрезвычайно дорогих рестораников, в которых, из найденных (часто некачественных) ингредиентов, частенько готовятся национальные блюда. Большинство китайцев, обитающих в этом месте, пытаются перебраться в Шан Фан. Однако, по многим причинам они не в состоянии это сделать. Возможно, у них есть враги в более северном городе, а может быть, работодатель просто настаивает на том, чтобы его работник жил поблизости от Лост Анджелеса. Также, несчастный может быть пойман в сеть опиумного дурмана. В любом случае, если человек остается в Призрачном городе, значит, дела его столь плохи, что он просто не может выбраться оттуда.

ГОРОД ТЕНТОВ

Если вы решили, что кошмарнее Призрачного Города места нет, то вы серьезно ошиблись. Есть, и оно зовется Город Тентов. Еще пару лет назад, этого района не было и на его месте возвышался ряд одиноких палаток. Однако теперь, город тентов стал самым настоящим большим поселением.

Поскольку в Лабиринт до сих пор стремится огромное количество поселенцев, желающих разбогатеть на призрачной скале и других минеральных богатствах, то население этого места неуклонно увеличивается, несмотря на мрачный Эдикт Гримма. Поскольку не верующие в церковь преподобного не могут жить в Л.А. им приходится обитать вокруг гигантского поселения. При этом, люди, обитающие в городе тентов, столь бедны, что не могут позволить себе даже лачугу, стоящую в Призрачном поселении. Короче говоря, эти несчастные живут на самом дне общества.

ВЕСТИБЮЛЬ

Оказавшись в хаосе Призрачного Города, вы сможете найти всего несколько мест, в которые можно пойти, не опасаясь, что тебе перережут горло. По этой причине, позвольте представить вам самый отморозенный бар Таинственного Запада – Вестибюль. Его называют так потому, что над самой дверью висит табличка с вышеозначенным словом. Заведение расположено на самом краю Л.А. Оно стоит на открытом пространстве, посреди кусков, изувеченной землетрясением, породы. Это действительно лучшее место в городе, потому как ликер тут делают из нормальной воды, а местные завсегдатаи свободны от религиозных побасенок Гримма.

Можно сказать, что Вестибюль это свет Призрачного Города, который пронзает бесконечную тьму Лост Анджелеса. В этом месте, люди с легкостью рассказывают друг другу истории о странных существах и явлениях, произошедших поблизости от города. Кроме того, Вестибюль является последним местом остановки для большинства торговцев и почтовых курьеров. Стоит отметить, что, к примеру, работники почтовых перевозок Смита И Робардса имеют прямое указание не входит в пределы Лост Анджелеса дальше, чем за порог Вестибюля. Кроме того, местные в курсе большинства мировых событий недельной давности, поскольку посетителя заведения частенько приносят с собой «свежие» газеты.

Вне всякого сомнения, свои лучшие часы в Лост Анджелесе, я провел внутри этой маленькой, но знаменитой забегаловки. Несмотря на то, что местная публика была достаточно специфична, вскоре я перестал обращать на нее всякое внимание. Поскольку заведение действительно неординарно для города Гримма, я бы советовал в нем бывать всякому человеку, направляющемуся по делам в Лост Анджелес. При этом, в отличие от других заведений, Вестибюль поддается однозначной идентификации, так как над его входом висит табличка – «Оставь надежды всякий входящий сюда».

Владельцем и единственным барменом Вестибюля является «Железный Человек» Мюррэй. Мюррэй говорит всем, что кличка досталась ему за то, что сложением своим он похож на Стальной Автомат Хэллшторма. Впрочем, ходит слух, что столь зверское

название было получено Барменом в Салт Лейк сити за то, что он, будучи на гладиаторском поединке, голыми руками разорвал в клочья механического констракта. Последняя версия, кстати, объясняет огромное количество шрамов, отпечатавшихся на руках и лице Мюррэя.

Железный Человек – является героем без политических пристрастий. Ему нет дела ни до Севера, ни до Юга. При этом, он умудрился достаточно быстро завоевать антипатии Гримма и его прихвостней. Таким образом, Вестибюль является нейтральной землей для представителей все мировоззрений, и самым страшным местом для модников в красных робах. Ну и в заключении. Когда увидите Железного Человека, передавайте ему от меня привет!

ЕДА

Ранее, я уже упоминал о трудностях добычи воды, но обходил стороной описание тотальной нехватки пищи. Последнее произошло только потому, что с данным вопросом все и так ясно. Фактически, в лабиринте очень мало людей, которые постоянно сыты. Более того, Л.А. это место с наибольшим количеством тощих на одну квадратную милю. Некоторые, даже, зовут Лост Анджелес городом скелетов. Я полагаю, что подобное название прилипло к поселению, из-за празднования Дня Мертвых. Действительно, во время карнавала достаточно трудно понять, кто в костюме, а кто нет.

Поскольку Л.А. страдает от катастрофической нехватки пищи, цены на продовольствие здесь взмывают до небес. Для того, чтобы добыть себе кусок пищи на вечер, некоторые обитатели города занимаются всякой, подвернувшейся под руку, работой. Те же несчастные, которым не повезло, вынуждены жить на траве и корешках. Классический стейк в Л.А. является воистину царским угощением.

ГОРНЫЕ ВЫРАБОТКИ

Конечно, в лабиринте не обошлось и без крайне богатых людей. Рудокопы, нашедшие богатые запасы минеральных веществ, начинают получать хорошие деньги, которые, впоследствии, спускаются в Лост Анджелесе. Как уже отмечалось, цены в городе неподъемные, вследствие чего, многие снова остаются без гроша в кармане.

После того, как Гримм опубликовал Эдикт, многие рудники, находящиеся в 75-ти мильной зоне от города, были посещены Ангелами Хранителями. Услышав об очередной выходке преподобного, рудокопы начали улыбаться, но смех перестал срываться с их уст, когда им пришлось узнать о 20% налоге на добычу минералов и горных пород. Кроме того, продолжать выработки можно было лишь по вступлении в церковь Иезекии.

По этой причине, большая часть горняков, как можно быстрее, влилась в ряды религиозного движения Гримма. Оставшиеся были вынуждены расстаться со своей собственностью. Впрочем, в окрестностях Л.А. нашлось крайне мало людей, которые предпочли вечный 100% налог преподобного, взамен означенного выше, 20%-го.

При этом, стоит отметить, что часть непримиримых ударились в бег и стала заниматься незаконной добычей руды, скрываясь от патрулей Ангелов Хранителей. Будучи весьма независимым племенем, часть шахтеров преуспела в новом начинании, тогда как неудачники оказались за решетками островной Скалы или подались в террористическую организацию Люди Линий.

ЧАСТЬ 5: БЛИЖНИЙ ЛАБИРИНТ

После кровавого воскресного побоища Гримма, воды вокруг столовых гор Лабиринта стали еще более странными, чем были раньше. Сторонние люди, вообще не смогли

поверить в то, что у нас происходит. Итак, вода стала пахнуть серой, а небеса над городом стали темными и потянутыми дымкой. Кроме того, в глубинах лабиринта завелись новые, ужасающие чудовища, вследствие чего и без того угрюмое место превратилось в филиал непрекращающегося кошмара.

Большую часть времени, берега ближнего лабиринта затянуты тяжелым туманом. Корабли, приближающиеся к городу с юга или севера, могут видеть тяжелую пелену, которая начинается примерно за милю от берега. Похоже, это самый большой диапазон видимости, доступный внутри Ближнего Лабиринта. Туман, окружающий побережье, начинается от самой воды, и доходит до верхушек столовых гор, полностью подавляя собой маленькие шахтерские городки, расположенные между пиками.

По этой причине, в лабиринте стало довольно просто потеряться или заплутать. Без компаса, карты или навигационных знаний, морские путешественники, пытающиеся добраться на корабле до Лост Анжелеса, вступают в опасную игру со своей собственной судьбой. В том случае, если им все-таки удастся добраться до берега, их с уверенностью можно назвать везунчиками.

СКАЛА

Глядя на мрачную громаду островной Скалы, люди Лост Анжелеса понимают, что есть место гораздо хуже того, где пребывают они. Я уже говорил об этой тюрьме и раньше, но замечу еще раз, что скала самое неприступное место, созданное для содержания преступников. Из нее ни разу, никто не сбежал. Сейчас же я расскажу вам о том, что случилось в ней не так давно.

Я не очень разбираюсь в истории, но мне удалось выяснить, что все началось с человека, которого индейцы зовут Крадущимся В Ночи. Видимо, этот человек очень невзлюбил Гримма, потому как решился на открытое противостояние с преподобным.

Он дождался того момента, когда Гримм направится в тюрьму, для того, чтобы выступить с обращением к задержанным неверующим. Крадущемуся удалось пробраться в Скалу ночной порой, и напасть на Иезекию!

Я не знаю, что случилось той ночью в островной тюрьме, хотя я бы отдал один свой глаз, для того, чтобы выяснить это. Однако, той ночью мрачные пространства темного неба разорвал ослепительный луч света. Говорят, что мгновением спустя, световой поток вырвался из вершины тюрьмы, после чего вся скала начала испускать зловещее свечение. Иллюминация закончилась страшным грохотом, который в ту ночь слышал даже я, несмотря на то, что прибывал в Вестибюле.

Я не имею ни малейшего представления о том, что случилось с сумасшедшим индейцем. Однако, поскольку Иезекия выжил (его до сих пор часто видят на воскресных проповедях), а индейца с тех пор не встречали, я боюсь, что он проиграл бой с преподобным.

АЛЛЕЯ ИЕГОВЫ

В таком голодном месте как Л.А. временами случаются эпизоды каннибализма. Именно по этой причине, ангелы – хранители совершают регулярные рейды за найденными трупами, которые свозятся на местное кладбище – Аллею Иеговы.

Кладбище находится в десяти милях к северо-востоку от города, недалеко от северного тракта. Рядом с захоронением стоит часовня (она, естественно, принадлежит церкви Лост Анжелеса), в которой люди могут помолиться о душе своих близких.

Доступ за железные ворота кладбища закрыт всем, кто не состоит в религиозном ордене преподобного Гримма. Хранители говорят, что, таким образом, они пытаются предотвратить разграбление могил вандалами. Однако, их невероятно серьезный подход к делу, вселяет в меня некоторые сомнения.

Мне не остается ничего иного, как надеяться, на то, что Хранители хорошо выполняют свою работу и делают ее на благо Городу.

МИССИЯ САН КСАВЬЕ ДЕЛЬ БАКА

Это небольшое поселение Метисов, расположенное на некотором удалении от испанского квартала и Лост Анджелеса. Дон Лопез не воспринимает этот маленький городишко как место сбора дани, поскольку все деньги горожан уходят на другие нужды. Поселение расположено на расстоянии 22 миль от Л.А. вследствие чего, горожане Миссии платят прямой сбор в пользу церкви Гримма.

В Миссии располагается небольшая часовня (думаю, вы уже догадались, какой церкви она принадлежит), но Ангелы-Хранители не очень часто посещают ее. По этой причине, метисы продолжают исповедовать свою исконную веру, базирующуюся на смеси католицизма и ритуалов собственных предков. Несмотря на то, что святыне метисов стоят в нескольких местах города, Хранители упорно умудряются их не замечать.

День Мертвых, местные празднуют с таким невероятным рвением, что затыкают за пояс даже Лост Анджеловских фанатиков. Последнее и не мудрено, поскольку обитатели Миссии лишены постоянного присмотра со стороны Хранителей. Если вам удастся попасть на местный карнавал, то вы, скорее всего, захотите побывать на нем и в следующем году.

ЖЕЛЕЗНОГОЛОВЫЙ

В ранние месяцы железнодорожной войны, отдельные паровые магнаты начали стремительно обходить своих товарищей по соревнованию возводя, временные городки, обитатели которых занимались строительством дороги и прокладкой железнодорожных путей. Однако, некоторые отрезки дороги были столь труднодоступны, что бароны не смогли установить на них свои базы. Байю Вермеллион первой решила эту проблему, создав Железноголового.

Железноголовый – это передвижной паровой город, который впервые встал на железнодорожные пути рядом с Тумбстоуном. Стоит отметить, что сам состав, начинающийся с гигантского локомотива, имеет в длину половину мили. В нем есть казино, танцевальный зал, отель, магазины, склады, парикмахерский салон, отель, банк и даже небольшие домики для обитателей. Вообще, Железноголовый вобрал в себя все те заведения, которые обычно возводятся в периферийных железнодорожных городках. Естественно, что подобная громада передвигается при помощи массивного, многотрубного локомотива, потребляющего невообразимые количества Призрачной Скалы.

Двигатель железноголового, сам по себе, является чудом безумной науки. В высоту он поднимается на два полноценных этажа, а его дымы вырываются в воздух из целых пяти труб. Паровую машину непрерывно охраняет целый взвод наемников, вооруженных оптическими винтовками и новейшими пистолетами гатлинга!

Кстати говоря, вокруг железноголового всегда стоят десятки массивных тентов, которые могут быть достаточно быстро собраны и погружены на поезд. Конечно, эти конструкции не так мобильны, как гигантский локомотив, но они являются собственностью Байю Вермеллион, и рабочим не остается ничего иного, как использовать их в своей повседневной деятельности. В том случае, если внешняя торговая точка занимается сторонним коммерсантом, то последний, должен платить БВ деньги за аренду ее собственности. Видимо, владелец линии считает, что подобный бизнес приведет его к победе в затянувшейся гонке.

Железноголовый передвигается по рельсам, примерно, раз в неделю. Это необходимо, чтобы поезд успевал догонять рабочих, прокладывающих пути до Океанского побережья. Как правило, перемещение происходит в воскресенье, когда все магазины закрыты и

машинисты не могут купить себе ликера. Перед тем, как локомотив устремляется в путь, работники и инженеры железноголового закрывают все люки и ждут того момента, когда поезд начнет продвигаться по недавно проложенным рельсам. Добравшись до нового места остановки, владельцы магазинов вновь отрывают свои заведения, и вытаскивают на свежий воздух торговые палатки.

Стоит отметить, что мобильный город полностью самодостаточен. Его мэр – Жан Сент Кир, не позволяет торговать с представителями других городов и компаний, без специального документа, который выдан руководством БВ. На железноголовом есть даже своя собственная полиция – шериф Пауль Вестерлинг и два его помощника. Эти люди являются самыми умелыми законниками, которых смогли найти служители Байю Вермеллион.

Владельцем самого крупного павильона в передвижном лагере, является Киао Пи-Лунг. Он не только процветающий торговец опиумом, но и патриарх, пребывающей на поезде, китайской общины. Связи Пи-Лунга с триадами Шан Фана, делают его могущественным союзником для БВ, поскольку его Опиум дает железнодорожной компании множество дешевой рабочей силы.

В данный момент времени, Железноголовый стоит гораздо ближе к Тумбстоуну, чем к Лост Анджелесу. Конечно же, Гримм знает о медленном продвижении чудовищного локомотива, но пока не атакует его. Возможно, что считает, что всему свое время!

ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ ЛЕЧЕБНИЦА ПЕТЕРСЕНА

Я всегда говорил, что самое худшее место Лост Анджелеса это островная тюрьма. Однако, лечебница доктора Петерсена заставила меня усомниться в вышеозначенном предположении. Психушка этого врача, даст сто баксов вперед любому городскому заведению по своей отвратительным условиям жизнеобеспечения. При этом, лечебница стоит на самой вершине загородного холма, с которого отлично видно не только сам Лост Анджелес, но и угрюмую громаду Скалы.

Изначально, доктор Петерсен создавал это место для того, чтобы излечить несчастных, повредившихся умом от ужасов лабиринта. Поверьте, здесь, в городе, мы часто видим подобных несчастных. К несчастью, врач не смог излечить своих пациентов и просто убрал их с улицы Лост Анджелеса.

Внутри психушки находится даже два Агента Пинкертона, которые встретились в лабиринте с чем-то ужасным и совершенно невообразимым. Мне пришлось лично доставить бедолаг в лечебницу, и поверьте мне, это был самый ужасный поступок, который я сделал в своей жизни.

КОРАБЛИ БЛИЖНЕГО ЛАБИРИНТА

Кроме примечательной недвижимости, в Лост Анджелесе есть еще и два интересных корабля, на которые стоит обратить самое пристальное внимание. При этом, оба судна проводят весьма много времени в пределах Лабиринта.

ЕВАНГЕЛИСТ

Этот большой Лабиринтный Бегун является собственностью Церкви Лост Анджелеса. Его капитаном является Дикон Иона Блю, бывший моряк, и один из самых преданных фанатиков преподобного. Дикон тратит большую часть своего времени, на то, чтобы плавать по портам Лабиринта и нести слово Гримма в самые дальние уголки и гавани Калифорнии. Рудокопы лабиринта всегда прячутся, когда видят приближение «Евангелиста». Все дело в том, что Дикон всегда дает своим слушателям религиозные

задания, невыполнение которых может привести к серьезным неприятностям для любого человека.

ЛАКИ ЛЕДИ

Этот большой речной пароход, с большими гребными колесами, является самым настоящим плавающим казино. История этого корабля связана с тем, что несколько лет назад, преуспевающий горняк по имени Клод Рейнард решил, что долбить породу в скальных массивах довольно опасно, и решил сменить род своей деятельности. Рейнард продал свои орудия труда, и вложил все свои накопления в речной пароход, должный стать раем для каждого любителя азартных развлечений.

Клод прекрасно понимал, что Призрачная Скала буквально прожигает карманы шахтеров. Однако, для того, чтобы потратить свои денежки, добытчики должны были бросать штольни и ехать в далекий город. В свою очередь, Рейнард решил исправить вышеозначенную несправедливость и начала доставлять город к рудокопам. Подобная роскошь стала освобождать добытчиков от денег так быстро, что лабиринтная крыса вряд ли смогла бы очистить за это время пойманную рыбу. Довольно скоро, «Лаки Люси» получила репутацию замечательного игорного заведения, в которое стали собираться многочисленные любители попытать удачу. Поскольку корабль Рейнард никогда не бросал якорь в Заливе Процветания, «Лаки Люси» удалось избежать пристального внимания со стороны Ангелов – Хранителей.

РУИНЫ ЛОС-АНДЖЕЛЕСА

Большая часть Лос-Анджелеса провалилась под воду сразу же после великой встряски. Однако, это не значит, что в океане исчезли все достопримечательности огромного города. К примеру, обратите внимание на спасателей Лост Анджелеса, оставшиеся без дела корабли которых, частенько собираются над руинами затонувшего города. Возможно, они пытаются извлечь со дна Лабиринта утраченные сокровища.

ЛА ИГЛЕСИЯ ДЕ ЛОС МУЕРТОС

Единственное сооружение Лос-Анджелеса, которое не ушло под воду со всем остальным городом, имеет веселое название Церковь Мертвых. До катастрофы это был центр религии Анахуаков. Однако, даже сейчас, священники вышеозначенного культа собираются в данном месте по специальным или торжественным случаям. Однажды, я был здесь, замаскировавшись под истинно верующего. К моему удивлению, святилище оказалось католическим собором, построенным в основании ступенчатой ацтекской пирамиды.

Святое место было окружено черепами, стоящими на пьедесталах. Эти «украшения» должны были защищать церковь от не верующих, решивших ограбить святилище в тот момент, когда хозяева были на расстоянии от него. Несмотря на то, что мрачные черепа не нанесли мне никакого урона, верующие старательно обходили их и относились к ним с религиозным трепетом. Не важно, убивают черепа людей, или просто пугают их до смерти выдуманными легендами. Главное, что они отлично справляются с возложенной на них обязанностью.

ЧАСТЬ 6: ДРУГИЕ СТРАННОСТИ

Сейчас вы можете спросить меня – «Зачем кому-то селиться в столь мрачном городе, как Лост Анджелес?». Знаете, после месяцев постоянных размышлений, я так и не нашел

ответ на вышеозначенный вопрос. Сейчас я хочу только одного, быстро и без жертв, выбраться со своими людьми из этого зловещего религиозного анклава.

Впрочем, все больше людей хотят выбраться за пределы города, вследствие чего, практически наверняка, наступит тот день, когда Агентству придется вернуться в пределы Лост Анджелеса. Если же читатель этих строк, является одним из вышеупомянутых смельчаков (если это не так, то кто ты вообще такой, что сумел добраться до этого отчета?) то ему следует обратить внимание на некоторые особенности, касающиеся города и его окрестностей.

Имейте в виду, что сейчас я не буду рассказать о тех местах испанского квартала, где можно найти дешевое пиво (если вы найдете такую лавочку, то обязательно дайте мне знать о ней). Я расскажу вам о некоторых таинственных явлениях, с которыми вы не сможете встретиться в другом месте. Вы должны знать о них, для того, чтобы сохранять готовность к любому возможно варианту развития событий.

ЗЕМЛЯ

Похоже, что сама земля, окружающая город, изо всех сил старается убить вас. Еще четыре года назад, когда я впервые приехал в Лост Анджелес, дела с окрестностями обстояли еще не так плохо, как сейчас. Фрукты, растущие в окрестностях города, частенько становятся черными, прежде чем упадут с веток. Листья, на деревьях непрерывно издает зловещие шорохи, а поверхность листьев покрыта отвратительными колючками. С некоторых кустарников, вообще капает густые красные капли сукровицы. Этот растительный сок, обладает мерзкой способностью липнуть к пальцам. Даже трава вокруг города способна порезать незадачливого путешественника своими отростками и колючками.

Короче говоря, местная природа еще более уверяет меня в том, что город Гримма самое ужасное место для жизни.

ЗАПЛАТОДЕЛЫ

Забавно, но в голодающем Лост Анджелесе возник новый, чрезвычайно искаженный вид научного знания. Его пользователи, как правило, называют свое творчество заплатоделством, хотя в действительности его лучше именовать «издевка над законами природы».

Безумные заплатоделы, собирают в единое целое куски мертвой плоти, и пытаются вдохнуть в них некое подобие жизни. Думаю, многие читатели этих строк видели живых мертвецов, однако творения Лост Анджелесских ученых не вписываются в данную категорию. Вместо того, что воскрешать одно человеческое тело, заплатоделы сшивают друг с другом тот биологический материал, который попался им под руку. Считается, что подобный подход приводит к более эффективным результатам, нежели обычная реанимация.

В свое время, мне «повезло» встретиться с парой заплатоделов. Доктор Вильма Мейстер – имеющая огромную лабораторию на окраине города – является главой этих чокнутых. Если бы мы смогли взять ее прежде, чем она поделилась знаниями со своими друзьями, то мы, возможно бы, смогли предотвратить распространение данной заразы. К несчастью, мы опоздали. Заплатные твари уже заполонили проклятый город. До меня даже начали доходить слухи, что Гримм хочет использовать этих чудовищ в качестве штурмовых бригад в составе собственных отрядов. Что же, идея действительно хорошая, потому как штурмуя вражеские укрепления, эти существа будут еще и шокировать неприятеля своим внешним видом. Поскольку заплатоделы не особенно заботятся о внешнем облике своих монстров, они создают чудовищ, состоящих из частей различных живых существ. По

этой причине, армия заплаточников больше всего похожа на реалистичное проявление самых настоящих ночных кошмаров.

Если вы хотя бы одним глазком увидите это существо, то, вне всякого сомнения, сможете опознать его. Поверьте, этих тварей практически невозможно не заметить.

АНГЕЛЫ И ДЕМОНЫ

В лабиринте есть множество уникальных существ, которых вы никогда не увидите на Восточном Побережье. Те же знаменитые Лабиринтные Драконы являются эндемиками Тихого Океана, вследствие чего их до сих пор не видели на Атлантическом побережье. Однако, со времен Кровавого Воскресенья, рядом с городом стали замечать новых, по-настоящему устрашающих тварей.

АРМИЯ ГОСПОДА

Как я уже говорил на предыдущих страницах данного труда, Гримм с радостью принял в ряды своей армии ужасающих падших Ангелов. Во всяком случае, преподобный называет этих существ именно так.

Я знаю, Алан, что ты считаешь, что разглагольствования о ангелах Гримма не более чем болтология, но против фактов не попрешь. Эти существа также реальны, как рассвет в солнечный день. Да и вообще, дыма без огня не бывает. Мне лично довелось видеть нескольких падших Ангелов, и уверяю тебя – это были не люди. По началу, мне показалось, что эти существа были порождениями рук Заплатоделов. Во всяком случае, выглядели они довольно похоже на заплаточников. Однако я так и не смог разглядеть на них швов, без которых невозможно появление твари, собранной из различных кусков.

Впрочем, Падших Ангелов я видел на значительном расстоянии от себя, поскольку Гримм тщательно следит за тем, чтобы они не появлялись вблизи от праздной публики и не походили к городским кварталам. Скорее всего, те, кто видел этих существ вблизи, уже давно мертвы. Я знаю, Алан, что множество человеческих жизней может быть спасено, если бы нам удалось узнать больше информации об этих тварях. Однако, персонажи, владеющие подобным знанием, находятся уже не в нашем мире. Мне стало известно, что падшие ангелы не оставляют свидетелей своего появления, для того, чтобы они, возможно, не рассказали о них какую-то страшную информацию.

Впрочем, я снова возвращаюсь к описанию этих существ. Каждый из, виденных мною ангелов, имел крылья. При этом, некоторые из них были в перьях, тогда как другие голые, словно у летучих мышей. Большая часть этих существ имеет когти с клыками, тогда как руки некоторых сжимают пламенеющие мечи, горящие даже в бескрайней тьме ночи. Таким образом, когда эти бестии атакуют вас во мраке, вы не видите ничего, кроме пылающих лезвий. Впрочем, даже если вам удастся сбежать от этих существ, то вашим рассказам все равно никто не поверит.

СОВСЕМ УЖ СТРАННЫЕ ВЕЩИ

Кроме Ангелов из Армии Гримма, в окрестностях города шастают и другие чудовищные твари. В свое время, до ушей Л.А агентства дошел слух о мертвых разбойниках, которые атакуют караваны Призрачного пути на огненных верблюдах.

Огненный верблюд – звучит дико и нелепо. Слово существо сошло с ума и оказалось в 10,000 миль от родного дома. Однако, подобное явление все таки может иметь место. Вспомните хотя бы о верблюжьем корпусе Линкольна, который был основан в самом начале Гражданской Войны. До сих пор по пустыне бродит множество вышеозначенных

существ. За это время, с отдельными представителями данного вида могли случиться самые ужасные вещи.

Кроме того, в Призрачном Городе завелся свой собственный маньяк, который вырывает у людей сердца. Журналисты из Эпитафии Тубстоуна считают, что за подобными деяниями стоят недобитые Ацтеки, но я верю, что у происходящего имеется более простое объяснение. Однако, поскольку я покинул город, а Ангелы хранители в принципе не посещают этот район, у местных жителей довольно мало шансов избавиться от убийцы. В любом случае, оказавшись в городе, держите ваши глаза наготове, а нос по ветру.

ЧАСТЬ 7. ПОВСТАНЦЫ

Уверен, что вы еще не забыли, что Агентство покинуло Лост Анджелес. Хотя лично мне кажется, что правительство Союза просто отказалось от города. Впрочем, я не делаю политику, я просто выполняю распоряжения, приходящие из вышестоящих инстанций. Не так ли, Алан?

В то же самое время, у меня не столь много информации, чтобы я имел полное представление о текущей ситуации в регионе. При этом, мне почему-то слышится в голове твой голос – «Не беспокойся об этом Сэм. У нас все под контролем!». Несмотря на то, что подобным заявлениям, я уже не верю, мне почему-то хочется считать, что ты прав. Во всяком случае, Алан, ты еще не разу не подводил меня. Итак, дописав последние страницы данного отчета, я соберу чемоданы и покину город. Однако, напоследок у меня припасено кое-что интересное. Если бы я не упомянул об этом, то ты, Алан, мог бы предположить, что перед тобою фальшивка.

Короче, несмотря на то, что мы сбежали из города, высунув язык и поджав хвост, Лост Анджелес не перешел в полную собственность Гримма и его камарильи. До сих пор, в нем находятся люди, которые выступают против деятельности проповедника. Некоторые из них начали бороться с Иезекией еще тогда, когда строители начали закладывать первые камни и улицы поселения.

ЛЮДИ ЛИНИЙ

Первыми людьми, восставшими против Гриммовского видения Лост Анджелеса, стали Люди – Линий. Как я уже писал ранее, им не понравилась циркулярная структура города, которую преподобный избрал вместо обычного пересечения улиц.

Изначальные люди Линий, возглавлялись человеком, по имени Финеас Паскаль. Они также добивались того, чтобы церковь Иезекии была отделена от теократического правительства (теперь, я думаю, вы понимаете, что вызвало особенный гнев преподобного).

В начальный период создания Лост Анджелеса, люди Гримма несколько раз изгоняли этих «содомитов» за пределы города. Фактическое, последнее явление истинных людей линий, состоялось в 1871 году, когда их поймали за попыткой подрыва кафедрального собора Лост Анджелеса.

Похоже, что один из людей линий, был скульптором, принимавшим участие в создании собора, и тех страшных фресок и горгулий, которые покрывают его внешние стены. Во время работ, он сумел раздобыть ключи от многих дверей собора. В одну из ночей, люди линий, под руководством Паскаля вломились в собор, вырубали охрану и заложили бомбу под алтарем.

Закладка бомбы шла параллельно с тем, как Архангел Габриэль Фэннон, пытался уговорить людей линий отказаться от сомнительной затеи. Потом, на место происшествия подошел сам Гримм. Вокруг уже собралась значительная толпа зевак, решивших поглядеть на невиданное зрелище. При этом, некоторые из толпы тайно поддерживали террористов.

Когда Иезекия увидел Паскаля и его товарищей, сидящих на алтаре и пытающихся выдвигать свои требования, миролюбивое настроение преподобного улетучилось в мгновение ока. Не прошло и секунды, как Гримм призвал на голову осквернителей кару Господню, которая должна была стереть их с земного лика. И поверьте мне, ответ последовал незамедлительно.

Несмотря на то, что я лично был свидетелем происшедшего, я не поленился найти нескольких свидетелей, которые подтвердили истинность и корректность моих воспоминаний. Я видел яркую вспышку света, которая пришла с неба и пронзила Паскаля и всех его последователей. Она превратила людей линий в груды обугленной плоти, с дымящимися глазницами. В результате чудовищного удара, в Кафедральном Соборе Лост Анжелеса не осталось ни одного целого стекла.

НОВЫЕ ЛЮДИ ЛИНИЙ

Это был конец истинных людей линий. Однако, через несколько лет, в городе появились их последователи, которых возглавлял Ансель Паскаль, старший сын Финеаса. Несмотря на многолетнюю кампанию террора, направленную против Гримма и его Церкви, ангелы-хранители так и не смогли поймать лидера повстанцев.

После публикации Эдикта, люди линий увеличили частоту своих нападений. От своих неизвестных покровителей, они получили дополнительные субсидии и оружие, и, кроме того, начали публиковать свои манифесты.

ПРАВЕДНИКИ

Праведники – еще одна группа идейных борцов, объединившихся против Гримма и его теократического правительства. В нее входят недовольные, которых, в свое время, Ангелы-Хранители пытались насильно ввести в лоно церкви или выселить за пределы города.

До самого Эдикта в городе было множество людей не согласных с политикой Гримма, но не выступавших против него напрямую. После того, как Иезекия заявил «если вы не со мной, то вы против меня», друзей у него стало значительно меньше, чем врагов.

В организацию вступили клирики всевозможных конфессий, которые начали укрывать друг друга от налетов Ангелов-Хранителей. Кроме того, по мере возможностей, они стали наносить по культу Лост Анжелеса весьма чувствительные удары. Известно, что праведники проводят свои встречи в разных местах Призрачного города, никогда не встречаясь дважды в одном месте. Именно там они составляют планы того дня, когда Гримма, наконец-таки скинут с небесного трона.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Итак, Алан, ты успешно закончил чтение моего отчета. Не могу сказать, что я получил огромное удовольствие от изучения и поездки в этот отвратительный город. Несмотря на то, что от Л.А. у меня остались самые отвратительные впечатления, я, все-таки был его частью. Битва между добром и злом идет по всему Таинственному Западу, но она нигде не была важна так, как здесь. До следующей встречи, Алан. Адью!

ЧАСТЬ 2: ЛОСТ АНДЖЕЛЕС

Итак, парень, если последняя часть нашего описания не заставила твою крышу поехать, то теперь самое время узнать новое о статистике своего персонажа. Сейчас ты уже можешь видеть, какие трудности встают перед лицом твоего героя. Однако, мы поможем тебе разобраться с ними.

В действительности, не все нижеследующие новации одинаково полезны для тебя. Однако, ты оказался в Лост Анджелесе, вследствие чего, тебе требуется знать о них.

ОСТАВЬ НАДЕЖДУ

Добро пожаловать в Лост Анджелес, самое ужасное место на Земле. Со времени публикации *Великого Лабиринта* (приложения, описывающего раздробленное побережье Калифорнии), в городе произошло множество таинственных вещей. Ты можешь узнать о них из отчета Квинси Хелммана, представленного на предыдущих страницах.

Преподобный Гримм, спаситель Великого Лабиринта и основатель Лост Анджелеса, собрал достаточное количество последователей, чтобы взять власть в поселении в свои руки. Голод – истинный бич Л.А. – буквально душит город, заставляя обезумевших людей творить чудовищные вещи. Железнодорожные бароны стремятся любой ценой добраться до скал лабиринта, преодолевая упорное сопротивление фанатиков, бросающихся на дорогу технического прогресса. Фактически, начало нового Крестового Похода, было связано с горячей фазой Великих Железнодорожных Войн, когда Гримм одним движением руки мог полностью дестабилизировать текущую ситуацию.

Однако, свершившееся не остановило людей, постоянно пребывающих в Лост Анджелес. Пару лет назад, одно из богослужений преподобного закончилось кровавой баней. Об этом эпизоде нет двух одинаковых свидетельств, но в каждом из них упоминаются монстры, тьма, кошмарные бестии преисподней и жуткие приведения (*Кровавое воскресенье* детально описано в модуле *Баиня Дьявола 2: Сердце Тьмы*). Сразу же после ужасного выходного, город и окружающая его земля, стали преображаться к самому зловещему виду, свойственному пограничным городам-призракам.

Естественно, что в виду подобных условий существования, цена человеческой жизни стала намного дешевле. Вдобавок ко всему прочему, появился новый вид безумных ученых, создающих живые трупы, из частей погибших организмов.

Впрочем, люди все равно продолжали приезжать в Л.А. Казалось, что город притягивал к себе людей из всех слоев общества. Некоторые герои также услышали крик о помощи, исходящий из самого сердца Лост Анджелеса, и откликнулись на его зов. Злодеи же услышали шепот искушения, на который было невозможно не поддаваться. Именно по этой причине, Л.А. стал местом, куда тянулись живые легенды Таинственного Запада, вне зависимости от цвета носимой шляпы.

Несмотря на самые зловещие происшествия, люди продолжали прибывать в Лост Анджелес.

Естественно, многие исследователи не перестают задаваться вопросом – как долго может расти Л.А.? Когда придет ожидаемый День Конца Времен и проклятый город навсегда опуститься в океанские глубины?

Сейчас в городе правят служители смирения. Но делают они это только потому, что жители слишком слабы, чтобы свергнуть их «небесное» правление.

ЧТО ТЕБЕ НУЖНО

Для того, чтобы использовать игровой материал данной книги, ты должен иметь поблизости от себя базовую книгу сеттинга *Мертвые Земли* (в том случае, если у тебя нет

этой книги, то ты, камрад, видимо серьезно заблудился), а также приложения *Быстрый и Мертвый (Руководство Игрока По Мертвым Землям)*, *Огонь и Сера (Путь Праведника)* и *Танцующие с призраками (Путь Храбреца)*. Книга *Великий Лабиринт* также сможет оказать тебе посильную помощь, поскольку Л.А. описывается в ней с точки зрения Разбитого побережья. Однако, последнее приложение опционально. Для того, чтобы *Руководство по Лост Анджелесу* было самостоятельной книгой, мы включили в нее большинство необходимого материала из *Великого Лабиринта*, дополнив его самыми последними новостями из жизни города Потеряных Ангелов.

Кроме того, вы должны иметь крепкий желудок и стальные нервы. Однако, две последние вещи мы уже не продаем. Их вам придется иметь от рождения.

ЛОСТ АНДЖЕЛЕС

Большинство обитателей Небесного Города, приехали в него, подгоняемые жадной наживы, любопытством или инфернальным влиянием. Оставшиеся жители города, обитали в нем с времен Великой Встряски.

Лост Анджелес полон персонажами всевозможных взглядов и профессий. Кроме того, он является торговым центром Великого Лабиринта, вследствие чего, через его ворота, ежедневно проходят тысячи людей: пираты и моряки, железнодорожные рабочие и ковбои, старатели и промышленники, священники и убийцы. Каждый из них хочет изменить этот мир, или умерять тяжело, но достойно. Л.А. предоставляет страждущим обе вышеозначенные возможности, иногда связывая их в единое целое.

Стоит отметить, что в городе находится самый большой порт, специализирующийся на доставке Призрачной Скалы. Именно по этой причине, Л.А. является центром сконцентрированной жадности. В городе множество больных Призрачной лихорадкой, желающих разбогатеть, вгрызаясь своими молотками в породу лабиринтных утесов. Сотни безумцев желают достичь успеха и богатства на призрачном поприще, несмотря на то, что удача улыбается жалким единицам.

Поскольку городом управляет теократическое правительство Гримма, Лост Анджелес является духовной меккой Таинственного Запада. Его теологическим центром. Сейчас, слух о благословенном городе проник далеко за пределы лабиринта, вследствие чего, к Л.А. потянулись сотни паломников и религиозных фанатиков разного толка.

МЕТИСЫ

Большая часть испаноговорящего населения Л.А. – это метисы, потомки индейцев и испанцев. Метисы практикуют свою собственную форму католицизма, щедро смешанную с мифами своих предков. Для того, чтобы играть метисом, вы должны выбрать профиль Метис, о котором будет рассказано на следующей странице руководства. Кроме того, персонажи – метисы, должны будут, в обязательном порядке прочитать Третью главу книги. Если ты, не метис, то как можно дальше держись от ее опасных страниц.

В свою очередь, испанцы смешанного происхождения называются креолами. Большое число этих людей входит в экономическую и религиозную элиту испанских кварталов, вследствие чего, метисы относятся к ним достаточно прохладно. В том случае, если вы хотите играть креола, вы должны сделать Испанский своим родным языком. В любом случае, вы должны казаться им обладателем профиля *хвастун*. Кроме того, если персонаж приехал прямо из Испании, он должен обязательно взять профиль *чужак*.

НОВЫЕ УМЕНИЯ

Несмотря на то, что в городе Ангелов вам могут пригодиться все виды умений, внутри его божественных стен, вы сможете найти еще несколько уникальных видов деятельности.

ВЕРА: АНАХУАК

Соответствующая характеристика: Дух

Метисы, живущие в испанском квартале города, исповедуют уникальную религию, в которой смешаны верования католиков и их индейских предков. Описываемое умение, обычно берут метисы. В противном случае, у героя должна быть серьезная причина, дабы быть принятым религиозного движения Анахуаков (помните, что исключения все-таки бывают, и не все анахуаки метисы).

Поскольку религия Анухаков имеет огромное количество последователей внутри города Гримма, мы посвятили ее описанию отдельную главу данной книги. Если ваш маршал, даст вам добро на ее прочтение, то вы должны будете обратиться к трей части данного труда.

ВЕРА: ЦЕРКОВЬ ЛОСТ-АНДЖЕЛЕСА

Соответствующая характеристика: Дух

Гримм сумел обратить множество обитателей Лост Анджелеса в лоно своей уникальной Христианской конфессии. Фактически, в настоящее время, религия превратилась из средства душевного успокоения в самый настоящий закон.

Несмотря на то, что большинство последователей веры, не согласны со всеми постулатами преподобного, они, все-таки, выступают одним фронтом перед представителями других вер. При этом, стоит помнить, что значительная часть верующих в идею Гримма, не фанатичные последователи Иезекии, и придерживаются воззрений преподобного исключительно «для галочки». В любом случае, данное умение показывает, насколько ваш герой чувствителен к пропаганде Гримма.

НОВЫЕ ПРОФИЛИ

Некоторые из приведенных ниже профилей могут быть взяты только обитателями Лост Анджелеса. В свою очередь, жители божественного города, должны иметь профиль *Обитатель Лост Анджелеса*. Каждое описание включает в себя имя профиля и его цену в квадратных скобках.

Обитатель Лост-Анджелеса

[0]

Домом этого персонажа является Лост Анджелес. Этот базовый профиль, необходим для получения других профилей и умений. Вы можете взять его только с разрешения мастера.

Метис

[0]

Ваш герой является «Ла Раса Метисо», испано-говорящим полукровкой, обитающим в южной части лабиринта или в Мексике. Этот базовый профиль, необходим для получения других профилей и умений, которыми могут обладать только метисы.

Люди Гримма не обращают внимания на еретиков, обитающих в испанском квартале. Однако при этом, они считают *метиса* персонажем с профилем *чужак* (при этом величина профиля равна 0). По этой же причине, *метис* не может взять стандартный профиль *чужак*, когда покидает пределы города.

Праведник

[3]

Вы получаете бонус +1 к броску *Пригрешения*, когда последнее, направлено против слова Божьего. Другими словами, бонус активен всякий раз, когда вы хотите атаковать злых персонажей.

Вы не уверены, что враг злой? Это хорошо, нечего расслабляться раньше времени. Мастер скажет вам, когда бонус начнет действовать.

Если вы имеете бросок d12 на данную характеристику, то просто прибавьте к результату бонус +2. Этот профиль может быть взят только в том случае, если предварительно вами был выбран профиль благословенный.

Железный желудок

[4]

Герой, оказавшийся в Лост Анджелесе, вне всякого сомнения, вскоре увидит все те ужасы, которые может послать этот страшный город на живых людей. Вооружившись данным профилем, персонаж может не обращать внимания на ужасные эффекты, вроде «дрожи в коленях», и более слабые проявления страха, а ля рвота. Этот профиль может быть использован только в Лост Анджелесе.

Избранный

[5]

Ты везунчик, которого некоторые могущественные силы, выбрали в качестве проводника, несущего их волю на Землю. По этой причине, ваш персонаж может пользоваться метками судьбы раньше положенного срока. В любой момент, вы можете взять случайную метку судьбы из Хранилища, максимальное количество которых равно величине Мужества персонажа. Метки, выданная мастером, в ходе приключения, должны возвращаться в Хранилище за уплату «долга». При этом, стоит учитывать цвет возвращаемого предмета.

В качестве примера, рассмотрим следующий эпизод. Герой, мужество которого равно 3, решает воспользоваться метками во время важного боя. Запустив руку в хранилище он извлекает 1 красную и 2 белые метки. Когда персонаж, наконец получает от мастера, одну красную и 2 белые метки, он вынужден вернуть их в хранилище.

Максимально количество меток, которые может запросить герой, равно 10. В партии может быть лишь один избранный. Если два персонажа выбирают одинаковый профиль, то они должны совершить броски на характеристику Дух (5). При этом, победитель остается Избранным, а проигравший навсегда отказывается от профиля и направляет развитие своего персонажа по другому пути.

Профиль может быть взят только тем персонажем, который ранее взял профиль *Обитатель Лост Анджелеса*.

Арканная сила: Анахуак

[3]

Это выглядит как Католическая месса, звучит как Католическая месса, но, при этом, не является Католической мессой. Метисы, обладающие умением *Вера: Анахуак*, могут взять описываемый профиль, для того, чтобы стать священником-анахуаком. После выбора профиля, вы должны будете спросить у маршала разрешение, на прочтение третьей главы книги.

Святой покровитель

[3]

Анахуакские клирики, как правило, имеют святого, который следит за их успехами и предостерегает от неудач. Данный профиль могут взять только клирики Анахуака. После выбора профиля, игрок должен будет просить у маршала разрешение, на прочтение третьей главы книги.

НОВЫЕ НЕДОСТАТКИ

Достоинства, как правило, невозможны без недостатков. Вот еще парочка проблем, с которыми могут столкнуться ваши герои.

Отверженные

[2]

Этот недостаток может быть взят только метисами, поскольку большая часть отверженных это метисы, которые прервали связи со своими семьями и попытались влиться в общество белых людей. Самое печальное, что белые не принимают их также, как и метисы.

Большая часть отверженных страдает от нетерпимости окружающего населения. Конечно, во многих случаях, подобное отношение зависит от ситуации и от того, насколько много окружающие знают о жизни отверженного героя.

Метка Каина

[5]

Некоторые люди помечены Печатью Каина. В действительности они подобны орехам, которые прогнили до самого основания. Они обречены на злой рок, несмотря на все попытки избежать влияний своего темного наследия.

Недостаток следующим образом влияет на механику игры. Во-первых, метку чувствует любой благословенный персонаж, даже если он не христианской веры. По этой причине, социальная реакция клирика на данного персонажа понижается на 2 пункта. Во-вторых, ни одна сила Благословенного не будет работать против меченного персонажа.

Наконец, люди Гримма (в частности, Ангелы - Хранители), ищут подобных персонажей, дабы переманить их на свою сторону. При этом, прием в Церковь проходит без инициации, характерной для обычных людей. Если герой возжелает войти в лоно церкви Лост Анджелеса, то маршал расскажет ему дальнейшие детали.

АРХЕТИПЫ**Священник Анахуак**

Проворство	1d6	
Ловкость	2d10	
Лазанье	1	
Ножи	3	
Скрытность	1	
Быстрота	4d6	
Сила	2d6	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний	2d6	
Поиск	2	
Тщательность исследования	2	
Знание	3d8	
Область знания: Лост Анджелес	1	
Язык: Английский	1	
Язык: Нахуатль	1	
Язык: Испанский	2	
Внешний вид	4d10	
Рассказ историй	2	
Ум	1d8	
Блеф	1	
Выживание в городе	1	
Дух	2d12	
Вера: Анахуак	5	
Сила воли	2	
Твердость в бою	18	
Профили:		

Арканная сила: Анахуак	3
Обитатель Лост Анджелеса	0
Метис	0
Святой покровитель:	4 (Святой Петр)
Недостатки:	
Обязательство	-5 (К своей церкви)
Самоосуждение	-3
Упрямство	-2
Ритуалы:	
Офренда	1
Молитва	5
Пение	1
Чудеса:	
Метка пепла, Благословение, Освящение, Управление мертвыми, Проклятье, Личина, Защита, Разговор с мертвым, Вызов мертвеца.	
Имущество:	
Библия, Четки, Охотничий нож (STR+1d6), и 247\$	

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Хола, камрад! Добро пожаловать в испанский квартал Лост Анджелеса. Я надеюсь, ты останешься здесь на некоторое время. Как предводитель местных метисов, я посвятил свою жизнь, защите паствы от ужасов Божественного города. Если ты решишь мне помочь в моем начинании, тогда я назову тебя своим «другом». В противном случае, тебе будет лучше уйти с моей дороги. Жить под эдиктом Гримма для моих людей, довольно часто, невыносимо. Однако, гринго, я думаю, что тебе этого не понять. Впрочем, я считаю, что даже в эти трудные времена, ты найдешь для себя, в испанском квартале, много увлекательного и интересного. В том случае, если тебе потребуется моя помощь, ты сможешь найти меня, задав соответствующий вопрос любому обитателю данного района.

Кредо: Здесь есть много чего интересного, о чем бы ты хотел узнать.

Охотник на Демонов

Проворство	2d12	
Стрельба: Арбалет, дробовик	3	
Ловкость	3d6	
Уклонение	2	
Бой: драка	2	
Верховая езда	1	
Скрытность	3	
Быстрота	4d10	
Сила	2d6	
Энергичность	2d6	
Способность к получению знаний	3d8	
Поиск	3	
Тщательность исследования	1	
Выслеживание	3	
Знание	3d8	
Область знания: Лост Анджелес	2	
Язык: Английский	2	
Язык: Испанский	1	
Внешний вид	1d8	
Рассказывание историй	3	

Ум	1d6	
Дух	2d10	
Вера: Христианство		2
Сила Воли		5
Твердость в бою		16
Профили:		
Обитатель Лост Анджелеса		0
Стальной желудок		4
Недостатки:		
Любопытство		-3
Жажда смерти		-5
Суеверность		-2

Имущество:

Арбалет (Выстрел – 1, Скорость – 2, ROF 1, Дальность действия - 10, Урон – 3d6), 20 болтов, двустольный дробовик, 20 патронов для дробовика, бота (меха для вина) святой воды, распятие, связка чеснока, четки, библия, лошадь и 25\$.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Эй, ты! Да, ты! Ты запомнил какой дорогой прошло ужасное чудовище? Что значит «какое такое чудовище». Я говорю о том, 10 футовом существе, во рту которого торчат огромные зубы, а тело, кажется, соткано из теней. Невероятно! Как ты мог не заметить его?

Проклятье. Я потратил на его отслеживание 2 дня, и если я вскоре не покончу с ним, то еще многие люди умрут. После Кровавого Воскресенья в городе появилось слишком много подобных монстров, которые только и мечтают о том, чтобы выдрать тебе сердце. Мне плевать, что Гримм думает о железных дорогах и их хозяевах, пока в его собственном городе твориться такое!

Эй, да ты, кажется, умеешь обращаться с пушкой! Я бы мог предложить тебе кое-какую работу. Что ты на это скажешь?

Кредо: Что это еще было?! Нечего стоять на месте и трепать языком! Надо быстрее бежать за этой тварью и хватать ее!

Ангел Хранитель

Проворство	2d12	
Стрельба: пистолет, винтовка		3
Ловкость	2d6	
Уклонение		1
Бой: драка, ножи		3
Скрытность		1
Быстрота	4d10	
Сила	4d6	
Энергичность	3d6	
Способность к получению знаний		3d8
Поиск		2
Тщательность исследования		2
Выслеживание		1
Знание	2d6	
Область знания: Лост Анджелес		3
Язык: Английский		2
Язык: Испанский		1
Внешний вид	2d10	

Ум	Запугивание	2
	1d6	
Дух	Выживание в городе	2
	1d8	
	Вера: Церковь Лост Анджелеса	3
	Сила воли	2
Твердость в бою		20
Профили:		
	Орлиный глаз	1
	Обитатель Лост Анджелеса	0
	Законник	1
Недостатки:		
	Безрассудное геройство	-3
	Обязательство	-3 (К своей церкви)
	Самоосуждение	-3

Имущество:

Армейский кольт, 50 пуль, Винчестер '73, 50 пуль к винчестеру, нож, библия, униформа и 196\$.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Я думаю, тебе стоит остановиться, горожанин. До меня дошли слухи, что ты плохо говорил о преподобном Гримме? Нет? Почему-то меня не удивляет подобный ответ. В любом случае, в следующий раз будь осторожнее в своих высказываниях.

Несмотря на то, что о нас говорят некоторые обитатели города, Ангелы-Хранители всегда на твоей стороне парень! Мы единственные представители закона в городе, с тех пор как его покинул Данстон. Кроме того, в городе нет более высокой юридической инстанции, чем церковный суд. И так должно быть, поскольку преподобный Гримм частенько говорит об этом на своих воскресных проповедях.

Несмотря на то, что в семье не без уроды, Ангелы – Хранители верят в то, что в нашем городе больше хороших людей, нежели плохих. Мы будем непрестанно наблюдать за тобой и смотреть на то, как тебе удастся выполнять, пропагандируемые церковью предписания. В том случае, если мы будем выполнять заветы Гримма без лишних вопросов, то думаю, что с Лост Анджелесом все будет в порядке.

Вне всякого сомнения, работа Ангела Хранителя несет с собой ряд значимых преимущества. К примеру, мы одними из первых преступаем к трапезе воскресного дня. Кроме того, мы следим за порядком в городе и поведением людей. По этой причине, мы обладаем правом применения силы.

Если ты станешь истинным верующим, то в один из дней ты сможешь присоединиться к нам. В противном случае, я советую тебе присоединить к ближайшему призрачному конвою, который отправится из города по Призрачному Пути. Лост Анджелес религиозный город и мы хотим быть уверены в том, что на его улицах не останется отвратительных еретиков.

Кредо: Привет тебе верующий. Вкусал ли ты сегодня пищу?

Человек Линий

Проворство	3d8	
	Стрельба: пистолет, дробовик	3
Ловкость	4d10	
	Уклонение	3
	Бой: драка	2
	Скрытность	4

Быстрота	3d6	
Сила	2d6	
Энергичность	4d6	
Способность к получению знаний	2d6	
Поиск	2	
Знание	2d12	
Область знания: Лост Анджелес	4	
Взрывное дело	3	
Маскировка	2	
Язык: Английский	2	
Язык: Испанский	1	
Внешний вид	1d6	
Запугивание	2	
Ум	2d10	
Выживание в городе	2	
Выживание в лабиринте	2	
Блеф	3	
Дух	1d8	
Сила воли	3	
Твердость в бою	20	
Профили:		
Легко спящий	1	
Обитатель Лост Анджелеса	0	
Железный желудок	4	
Недостатки:		
Клятва	-3 (Свергнуть Гримма и его церковь)	
Стоящий вне закона	-3	
Упрямство	-2	

Имущество:

Кольт Миротворец двойного действия, 50 пуль дробь, 20 патронов, 10 связок динамита, 50 ярдов фитиля, капсули, ящик-детонатор и 130\$.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Будь проклят Гримм и его проклятая церковь. Люди города просто не знают историю жизни преподобного и не понимают, как был создан «Небесный город». Только мы – люди линий – знаем всю правду об этом ужасном месте! По началу, мы просто были против того, чтобы Гримм строил улицы по кругу. Но довольно скоро, наше недовольство перешло за рамки неприятия архитектурных устремлений преподобного.

С тех пор как Гримм издал свой эдикт, дела в городе пошли еще хуже. К примеру, если вы не состоите в церкви преподобного, прямо в середине ночи к вам могут вломиться ангелы-хранители для ареста и наказания. Я знаю множество людей, которые пропали после подобных встреч. Некоторые из них были моими друзьями.

Вы можете называть нас террористами. Но мы не имеем другого выбора. США и КША заняты распрями друг с дружкой и до Гримма им нет вовсе никакого дела. Даже если они и начнут кампанию против Преподобного, то, довольно скоро, столкнуться с перебоями в поставке призрачной скалы. Мы не желаем причинить вреда обычным людям, но Гримм должен быть свергнут любой ценой.

Кредо: Осторожнее с сумкой, приятель. Одно неловкое движение, и ты улетишь в небеса.

ЗЕМЛЯ БЕЗ ЛЮДЕЙ

ЧАСТЬ 3: МЕТИСЫ

Занятно, но в испанском квартале Лост Анжелеса не так уж и много исконных испанцев (стоит отметить, что в Лабиринте вообще мало чистокровных европейцев). Обитатели Испанского квартала получили такое наименование благодаря задумке Ангелов – Хранителей, по большей части белых людей, преданных религии Гримма. Конечно, в квартале есть множество метисов, полукровок испанско-индейских кровей, которые общаются на испанском кастильском диалекте 400-от летней давности (я думаю, вы с легкостью вспомните эту шепелявую речь).

Метисы стали неотделимыми от земли Калифорнии с тех самых пор, как по Американскому побережью прошли миссионеры и конквистадоры, решившие испытать удовольствия с местными женщинами.

Результатом подобного смешения рас, стало множество полукровок, в жилах которых текла кровь апачей, ацтеков, якви и других племен. Большинство таких людей, обладало знаниями языков и религий своих родителей, которые, в большинстве случаев, не имели ничего общего друг с другом. Вне всякого сомнения, отцы не всегда присматривали за своими внебрачными детьми. Однако, в Америке всегда было полно миссионеров, желавших донести до язычников идеалы католицизма. В результате, на свет появилось новое людское сообщество, культура которого отличалась от всех остальных.

МЕТИСЫ ЛОСТ АНДЖЕЛЕСА

Эль Пуэбло Де Лос Анджелес (поселение было уничтожено во время великой встряски), был деревней метисов католического вероисповедания, в которой чернокожие испано-говорящие обитатели жили среди белого населения. Когда профессионалы из Европы (клирики, ремесленники и солдаты), двинулись в сторону западного побережья в поисках земли обетованной, большая часть католиков навсегда оставила эти места за Метисами, которые начали жить так, как им хотелось.

Великая встряска 1861 года погубила жизни множества Метисов. Выжившие же оказались рассеяны по многочисленным островкам и скальным формированиям. Когда преподобный начал строить Божественный Город на раздробленных руинах калифорнийского побережья, метисы сочли это добрым знаком свыше, и двинулись в сторону нового поселения.

Вне всякого сомнения, план Гримма не включал в себя операции, связанные с помощью местным, чьи культуры сильно отличались от собственного мировоззрения преподобного. С другой стороны, Иезекия не мог прогнать метисов прочь, поскольку в этом случае, он бы потерял приобретенный ореол божественного спасителя. По этой причине, Гримм позволил метисам поселиться на территории Лост Анжелеса таким образом, чтобы они вписывались в его план архитектурной застройки города. Именно так, на свет появился Испанский квартал.

Данная часть книга нужна для прочтения тем игрокам, которые решили сделать персонажа Метиса, живущего на территории Л.А. или в ближайших поселениях. Поскольку данная глава входит в раздел Земля Без Людей, вы должны просить маршала разрешение на ее прочтение.

ВИВА ЛА РАСА

Метисы калифорнии зовут себя как метисы, ла раса, побладорес, чиканос, испанцы, латиносы, калифорнийцы и мексиканцы. При этом, большая часть метисов не согласится с

большинством вышеозначенных названий. Однако, каждый метис имеет два фундаментальных понятия, которые являются базисом его мировоззрения. Я, естественно, говорю о семье и религии.

Вне всякого сомнения, большая часть метисов практикует католицизм. Однако, при этом, лабиринтная ветвь христианской веры не совсем отвечает папскому стандарту, поскольку она имеет множество ритуалов взятых из изначальной религии ацтеков. Даже старые боги смогли найти себе место в новом мире, преобразовавшись в ангелов и святых. Ныне, в каждой деревне метисов стоит небольшая церковь, внутри которой величественно горят ряды зажженных цветных свечей, пытающихся привлечь внимание святых покровителей. Цвет каждой свечи, символизирует собой просьбу прихожанина конкретному святому. Верующие носят на себе небольшие иконки, на которых изображены их личные ангелы хранители. Кроме того, в домах метисов находятся алтари, посвященные ушедшим предкам. Они украшены картины, цветами, бутылками ликера и банкнотами.

Семьи метисов весьма велики по стандартам белых людей. Последнее, вызвано нетерпимым отношением этих людей к насильственному контролю над рождаемостью. Верность собственной семье для каждого метиса священна. По этой причине, молодые метисы будут мстить каждому кто поднял руку на их близкого. Им не важно, погиб ли их дед от руки конкистадора или от револьвера чужого эфе.

Несмотря на то, что метисы имеют крепкие связи с родной социальной средой, они, во многом, остаются крайне индивидуальными людьми. Даже внутри Святого Города Грима, одержимого разнообразными религиозными запретами, метисы делают все для того, чтобы отличаться от остальных обитателей Л.А.

ВНУТРИ ГОРОДА

Огромное количество Лабиринтных метисов обитает в пределах испанского квартала, и в ближайшей окрестности Л.А., известной под именем Призрачный город. Главой испаноязычной общины Лост Анжелеса является знаменитый Дон Ксотли Лопес.

ВНЕ ГОРОДА

В южной части Великого Лабиринта располагается множество деревень, в которых живут полукровки. Каждое из поселений находится под управлением Эфе – мудрого человека средних лет, являющегося, по совместительству, отцом многодетной семьи, а также владельцем земель, денег и револьверов, которые проложили ему дорогу к этому богатству. В том случае, если Эфе умирает, его положение передается по наследству старшему сыну. Вне всякого сомнения, подобный переход власти напоминает аристократические привилегии Европы, которые также передаются по линиям крови.

Деревни Метисов бывают самого разного размера. В некоторых живет всего две семьи, тогда как в других обитают две сотни человек. Каждое поселение имеет свой религиозный центр – обычно, католическую часовню, или миссию (в больших деревнях), расположенную в одном из концов центральной площади. К большим поселениям ведут дороги доступные для повозок и лошадей, тогда как маленькие могут обходиться вообще без какой-либо связи с внешним миром.

АНАХУАКИ

Если мы обратим свой взор на то время, когда Испанские святые отцы основывали новые миссии по всей территории западного побережья, то мы с удивлением увидим, что священники ясно осознавали, что их новые верующие практикуют не ортодоксальный католицизм. Однако, отцы считали, что им удалось одержать победу над древними культами, и язычество умерло в душах их паствы.

Однако, в действительности все было несколько по иному. Новообращенные не изменили вере своих отцов и адаптировали под себя религию своих завоевателей. Бывшие духи приняли имена святых, и даже начали появляться в религиозных работах верующих, в виде закутанных в робу персонажей. Затаившись под новыми традициями и именами, старая вера продолжала свое скрытое существование.

Странно, но наиболее упрямые борцы с христианской верой стали ее наиболее верными последователями. Ацтеки были первой великой цивилизацией, которую конкистадоры сокрушили на своем пути. Именно по этой причине, потомки некогда могущественного народа быстро приспособились к новой религии, дабы не вызывать раздражения у миссионеров. Однако, они не забыли кому поклонялись их предки, и передавали знания о старой вере даже тогда, когда на смену чистокровным Ацтекам пришли полукровки метисы. Передаваемые шепотом традиции древних времен получили новую жизнь в религии Анахуаков. Новое название было связано с разрушенной империей Ацтеков, откуда пришла вера поборников «новой» религии.

Важно отметить, что священники – анахуаки, практикующие свою веру, являются наиболее уважаемыми членами социума метисов. Несмотря на то, что их вера наиболее сильна в южных областях лабиринта и Мексике, отдельные ячейки «секты» могут быть встречены в таких удаленных уголках, как Портленд и Аризона.

Католические священники, оставшиеся в регионах с доминирующим Анахуакским верованием, продолжают заботиться о своей пастве, принимая местные традиции, и считая, что это всего лишь еще один новый путь понимания Бога.

Первыми, кто заподозрил Анахуаков, как пособников Дьявола, были французские офицеры и священники, попавшие в Лабиринт. Они решили, что культ полукровок является ширмой для чего-то тайного и опасного. Французы уже встречались с подобными адаптациями ранее (вспомним, к примеру, гаитянский вудуизм и кубинскую ересь) и новая модификация веры не вызвала у них восторга. По этой причине, французы объявили культ анахуаков ересью.

ЛА ИГЛЕСИЯ ДЕ ЛОС МУЕРТОС

Иерархия анахуакского духовенства имеет сильную централизацию. Поскольку традиции веры передаются посредством семейного обучения, секреты веры просто не могут покинуть пределы Лост Анджелеса. В особых случаях, члены культа встречаются у руин старой церкви Плаза. Это место расположено в самом сердце Лабиринта рядом с затонувшими руинами Лос Анджелеса. Останки древнего святилища получили название Ла Иглесия Де Лос Муертос, или церковь Мертвых.

Во время своих разговоров Анахуаки никогда не обсуждают название древнего святилища. Некоторые считают, что храм назван в честь мертвой цивилизации их предков, тогда как другие метисы считают, что их вера имеет сильную связь с мертвыми. В последнем можно убедиться хотя бы на примере Дия Де Лос Муертос – Дня Мертвых – важного религиозного праздника для всех живых обитателей испанского квартала. Как вы уже знаете, День мертвых приходит на католические Дни Всех Святых и День Всех Душ, которые празднуются 1,2 ноября каждого года. Стоит отметить, что это еще один яркий пример того, как метисы справляют свои собственные религиозные обряды, маскируя их под официальные христианские празднества. При этом, истинный День Мертвых, имеет очень древнюю историю, и справляется Ацтеками на протяжении 2,000 лет.

Священники Анахуаков проводят ежегодные встречи у Церкви Мертвых хотя бы один раз в год. Как правило, вышеозначенное путешествие происходит незадолго до празднества Мертвых.

ВЕРА АНАХУАКОВ

Игрок, в Мертвые Земли, с легкостью может выбрать себе карьеру священника Анахуака. Однако при этом, его персонаж должен удовлетворять следующим критериям. Он должен быть метисом, и иметь новый *арканное знание* – *Анахуак*. Кроме того, он должен обладать одним рангом в знании *Язык: Нахуатль* (это секретный язык древних Ацтеков), и в знании *Вера: Анахуак*.

Важно отметить, что священник Анахуак, это, своего рода, шаман (смотрите приложение *Танцующий с Призраками* или его обновленную версию *Путь Храбреца*). Священники описываемого культа, совершают ритуалы, для того, чтобы достичь умиротворения и тем самым получить новые *Дары* от Бога. Иногда подобная помощь может исходить от святых, под которыми Анахуаки понимают духов старых религий.

ДАРЫ

Дары – это помощь, которую оказывает Бог или Святой тому Анахуаку, который исполнил специальный дарственный ритуал. В большинстве случаев, форма вышеозначенных церемоний, имеет много общего с древними таинствами Ацтеков. В том случае, если клирик Анахуаков не передает пункты Умиротворения избранному святому (ниже по тексту главы будет сказано о том, как работает подобное перемещение), то он может запросить о Даре перед выполнением Ритуала.

РИТУАЛ

Когда клирик желает получить Дар, он должен привлечь к нему внимание своего небесного покровителя. Именно по этой причине, существуют процедуры, получившие название ритуал. Чем более могучий дар желает получить священник, тем более трудный ритуал он должен исполнить. Каждый ритуал приобретается как Умение, которое имеет связь с определенной характеристикой персонажа. Время выполнения и сложность каждого ритуала различны, вследствие чего мы подготовили индивидуальные описания каждого из них.

Каждый успешно инициированный ритуал требует от священника очки Умиротворения, описание которых можно будет встретить в абзацах, посвященных конкретным церемониям. Важно помнить, что пункты Умиротворения поглощаются каждым успешно инициированным ритуалом.

ОДОБРЕНИЕ

Когда ритуал успешно завершен, запрошенный дар начинает действовать немедленно (конечно, если у клирика есть достаточное количество пунктов Умиротворения). Вышеозначенные пункты должны быть потрачены немедленно, за единственным исключением, которое предполагает, что у священника есть святой покровитель. Подобный клирик может выполнить ритуал без требования Дара, что поможет ему сохранить очки Умиротворения на будущее. При этом, количество хранимых очков не может превышать показатель влияния святого. Проведение вышеозначенной процедуры считается ординарным действием. Предусмотрительные анахуаки иницируют подобный ритуал для того, чтобы быть готовым к любым случайностям, возникающим в критических ситуациях.

ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ НАДОЕДАТЬ ПОКРОВИТЕЛЮ

Вне всякого сомнения, небесные покровители с готовностью помогают только тем клирикам, которые уважают их и не беспокоят по пустякам. В конце концов, у них не столь много времени, чтобы тратить его на одного единственного человека. Таким

образом, если анахуак частенько беспокоит своего покровителя запросами о Дарах, то последний может проигнорировать подобные требования. Каждый раз когда анахуак инициирует повторное заклинание в течение одного 24-х часового периода, маршал должен добавить +1 пункт к показателю Умиротворения.

МАНИТУ

Каждый раз когда анахуаки совершают бросок на ритуал, они могут привлечь внимание злобных Маниту. Чтобы узнать результат подобного любопытства, вытяните любую карту из игровой колоды, для того, чтобы определить дух Беса. После этого, вам требуется проверить кто сильнее, вера клирика или дух Маниту. В том случае, если бес выигрывает, он наносит 3d6 пунктов урона Силе Воли героя плюс 1d6 пунктов за каждый дополнительный уровень своего могущества. В противном случае, тварь отправляется обратно в Охотничью землю.

ИЗУЧЕНИЕ ДАРОВ

Во время создания персонажа, анахуаки знают столько Даров, какова величина, характеризующая самый могущественный их ритуал. Кроме того, они могут узнать еще один ритуал за каждый пункт влияния святого покровителя. Стоит отметить, что дары свободно выбираются из того списка, что содержится на последующих страницах книги.

Важно помнить, что святые не могут оказывать влияние на список доступных даров, в том случае, если вы приобретаете новые ритуалы за наградные очки, или усиливаете с их помощью связь с небесным хранителем. Если же вы решаете получить новый дар после создания персонажа, то вы можете сделать это одним из двух возможных способов.

Во-первых, клирик может найти священника, знающего тот Дар, который хочет изучить персонаж. В том случае, если герой единственный Анахуак в регионе, он должен будет предпринять путешествия за знанием, которое может завести его в самые глубины Мексики. В зависимости от Дара, который ищет персонаж, поиск учителя может стать достаточно трудным делом. Таким образом, весьма вероятно, что получение очередного Дара может вылиться в серию, состоящую из нескольких приключений.

Во-вторых, анахуак может искать знания у мертвых. В данном случае, клирик должен обладать Даром *разговор с мертвым*. Для того, чтобы вышеозначенный разговор состоялся, персонаж должен найти мертвеца, обладающего требуемыми знаниями. При этом, стоит помнить, что учителя, давно ушедшие из этого мира, обладают куда более глубокими знаниями, чем их недавно умершие коллеги. Сбор требуемой информации требует обязательного броска на проверку умения Ритуал.

ДАРЫ БЕЗ СВЯЩЕННИКОВ

Каждый последователь описываемой веры (то есть тот, кто имеет хотя бы один Ранг в умении *Религия: Анахуак*), может учить сопутствующие ей дары, показатель Умиротворения которых равен 1-це. Знание более мощных Даров, требует *Арканного Знания: Анахуак*.

ГРЕХ

Каждый священник Анахуак должен внимательно следить за своими поступками. Ведь любое серьезное преступление может вызвать недовольство божественного покровителя. В том случае, если правило все-таки нарушено, клирик должен совершить обязательный бросок на умение *Дух* против сложности, описываемой в нижеследующей таблице. Естественно, что в данном случае, о последствиях своей деятельности должны

беспокоиться только последователи новой религии древних ацтеков, обладающие умением *Религия: Анахуак*.

Провал проверки означает, что герой теряет 1 пункт своей *Веры*, а также получает дополнительные штрафы, которые назначаются по усмотрению маршала. Последний, при этом, должен учитывать величину совершенного преступления

ГРЕХ	СЛОЖНОСТЬ	ПРИМЕР
Малый	5	Упоминание имени Господа всуе, Отказ от помощи страждущим.
Серьезный	9	Воровство, Отказ от помощи тем, кто находится в беде, Навет, способный привести к трагедии, Отказ от проведения святых дней или религиозных церемоний.
Смертный	11	Убийство, Измена, Серьезное воровство, Богохульство.

ПЛАТА ЗА ГРЕХ

Анахуак, потерявший все пункты веры, более не имеет доступа к Дарам. Кроме того, что вновь вернуть себе 1 пункт *Веры*, анахуак должен потратить 3 наградных очка, вместо стандартного одного. При этом стоит помнить, что столь серьезное наказание накладывается исключительно на клириков. Обычный последователь веры, может вернуть себе потерянный пункт, потратив взамен 1 наградное очко.

В том случае, если священник хочет вернуть не только веру, но и покровительство небесного хранителя, он должен потратить на приобретение первого пункта *Веры* 5 наградных очков. Кроме того, он должен будет выполнить специальное задание, подобное тому, которое клирик выполнял перед тем, как Покровитель благословил его деятельность.

РИТУАЛЫ И ЦЕРЕМОНИИ, ВОВЛЕКАЮЩИЕ В СЕБЯ НЕСКОЛЬКИХ ЛЮДЕЙ

Анахуаки часто проводят совместные церемонии, для того, чтобы постоянно не надоедать небесным покровителям. Существует два основных способа инициации совместных церемоний, необходимых для генерации дополнительных пунктов Умиротворения.

Совместный ритуал

В совместной ритуале, анахуаки исполняют одну и ту же последовательность действий, направленную на достижение общей цели. При этом один из них является верховным клириком, тогда как другие его последователями. По этой причине, бросок лидера на Ритуал получает бонус +2. При этом, за каждого трех последователей, бонус увеличивается на 1. Однако, важно помнить, что положительный модификатор от последователей не может превысить величины +3.

Церемония

Церемонией называется последовательность из нескольких ритуалов (маршал должен помнить, что анахуаки и шаманы понимают под церемониями несколько разные вещи). Во время проведения церемонии, правила немедленного обмена пунктов Умиротворения на Дары временно перестают работать. На протяжении всей длительности церемонии пункты Умиротворения собираются в единый пул и не могут быть использованы. Если церемония внезапно прерывается, то накопление пунктов завершается и клирики, чтобы достичь необходимого результата, вынуждены начать обряд по новой. После завершения Ритуала, верховный клирик оглашает, как будут делиться добытые пункты Умиротворения. При этом, вышеозначенный процесс может занять целые сутки, во время которых пункты не исчезают и не тратятся.

Обычно, после завершения церемонии, священники дают своим небесным хранителям пункты Умиротворения, после чего делают последовательные запросы относительно трудностей своих прихожан. Важно помнить, что не потраченное умиротворение

сохраняется до конца дня, следующего за церемонией, после чего исчезает.
--

РИТУАЛЫ

На дальнейших страницах главы содержится информация о ритуалах, которые позволяют клирикам получить дары за место накопленных пунктов Умиротворения. Маршал должен понимать, что анахуаки не могут инициировать ритуалы шаманов (описанные в *Танцующем с Призраками*), также, как шаманы не могут инициировать ритуалы анахуаков. Каждый ритуал описывается следующим образом.

Скорость – Описывает временную протяженность ритуала. Большинство обрядов занимают довольно значительное время, вследствие чего, умный Анахуак заранее планирует описываемую деятельность.

TN – Число цели. Результат, который анахуак должен выкинуть при броске на Ритуал.

Характеристика – Характеристика персонажа, имеющая связь с Ритуалом. Она указывает на кубик, который необходимо кидать для проверки умения Ритуал.

Умиротворение – Характеристика показывает, как много пунктов Умиротворения персонаж получает за каждый успешный бросок на проверку умения Ритуал.

Ритуальные предметы – В данном разделе описываются предметы, которые анахуак должен иметь для успешного завершения ритуала. Если рядом с предметом стоит пометка «требуется», значит без данной вещи, обряд не может быть завершен. За каждое использование необязательного предмета анахуак получает бонус +1 к броску на Ритуал.

ТАЙНАЯ ЯВЬ

Вера Анахуаков может серьезно пострадать от Католиков и фанатиков Гримма, если последние хорошенько разберутся в основных ее постулатах. Конечно, для предотвращения подобного, службы анахуаков проходят на Нахуатле – древнем языке Ацтеков. При этом, клирики религии частенько используют в своих обрядах имена христианских святых. Вышеозначенная хитрость оказалась настолько эффективна, что анахуаки не были уничтожены и смогли выжить.

Однако, важно помнить, что любой человек, понимающий Нахуатль, и совершивший успешный бросок (Сложность Высокая (7)) на умение *Теология*, немедленно осознает, что анахуаки никакие не Христиане. Использование подобной информации, конечно же, останется на совести узнавшего ее человека. Однако, люди Гримма многое дадут тому, кто поможет выгнать метисов из города.

Общность

Скорость: 5 минут

TN: 5

Характеристика: Энергичность

Умиротворение: 2

Ритуальные предметы: Галлюциногенные грибы, Листья Пейоты, Рука Славы (1 экземпляр)

Как вы знаете, христиане, на своих религиозных церемониях поедают вафли, тем самым показывая, что они едят плоть Христову. Для тех же самых целей, анахуаки используют святые растения, которые, по их словам «отворяют двери ощущениям». Последователи древней веры частенько вступают в контакт со своими предками и даже тенями далекого прошлого. Иногда, данная церемония используется для вступления в прямой контакт со святыми и небесными хранителями. Стоит отметить, что во время этих церемоний, грешники-метисы, могут подвергнуться атакам «духов-ягуаров», которые с удовольствием поглощают души своих жертв.

Физический эффект описываемого Дара длится примерно 8 часов и не зависит от качества используемых растений. Во время ритуала, все характеристики персонажа становятся

меньше на -2 броска кубика. Если персонаж оказывается вынужден совершить бросок на проверку Энергичности, его немедленно атакуют духи-ягуары. В результате, по завершении путешествия, герой получает 3d6 пункта урона на Силу Воли.

Пост

Скорость: Различная

TN: 13 – количество дней поста

Умиротворение: 3

Ритуальные предметы: Нет

Пост, это известная католическая традиция, которая прижилась в религии анахуаков. Это знак уважения небесным силам, который показывает, что сила воли просителя такова, что он может пренебречь удовольствиями плоти.

Каждый день поста, клирик должен совершать проверку Энергичности против показателя $TN = 5 +$ количество прошедших дней с начала поста. Провал означает, что персонаж получает штраф 1d6 пунктов на характеристику Твердость в бою. Полученный урон может быть восстановлен после того, как персонаж вновь начинает принимать пищу. При этом, стоит помнить, что временное снижение Характеристики во время поста не может быть восстановлено даже магическим лечением. Во всяком случае, именно таковы жертвы плоти во имя торжества духа.

В конце поста, шаман должен совершить бросок на умение Ритуал. При этом, $TN = 13 -$ количество дней поста (то есть, если священник голодал 5 дней, то величина TN снижается до 8). Важно помнить, что величина TN не может стать меньше 3, вследствие чего, голодать больше 10 дней не имеет никакого смысла. В любом случае, святые желают видеть своих последователей морально устойчивыми, а не мертвыми.

Офренда

Скорость: 4 минуты на инициацию, 10 на молитву

TN: 7 (9 для молящегося)

Умиротворение: 3 (2 для молящегося)

Характеристика: Дух

Ритуальные предметы: Подношения (требуется): изображения, еда, цветы, деньги, ликер.

Метисы уважают мертвых, и регулярно совершают для них подношения, будто бы указывая на то, что память ушедших для них не забыта. Священники Анахуаков, при этом, знают истинные имена своих предков, а также названия темных духов, которые приглядывают за ними в пределах Мертвых Земель. Подобное знание, дает священникам истинную власть над незримым миром.

Офренда – это святилище метисов, которое содержит в себе подношения. Как правило, оно находится в восточном углу часовни или церкви, и составлено из множества изображений, на которых нарисованы портреты тех, кто ушел из мира живых. В святилище хранятся подношения – цветы кемпасуичиля, цветные свечи, пища, столбики из монет, кружки наполненные ликером. Иногда, в качестве подношений могут быть оставлены экзотические растения. Офренда дает умиротворение не только при инициации, но и для каждого молящегося обладающего *Арканным Знанием: Анахуак*. При этом, совершенно не важно, знает ли этот человек ритуал *Молитва*.

Офренду нельзя передвигать. Она должна оставаться нетронутой, и дарить умиротворение там, где ее основали изначально.

Молитва

Скорость: 1

TN: 9

Умиротворение: 1

Характеристика: Знание

Ритуальные предметы: Медальон, Изображение Небесного Хранителя.

В том случае, если Ангел Хранитель желает, чтобы ты склонил шею, скорее всего, он хочет, чтобы ты помолился.

В отличие от католиков, Анахуаки молятся различным Небесным Хранителям. При этом, во время молитвы, они частенько обещают что-либо. Например, они могут сказать следующее – «Уверяю тебя, я буду хорошим. Только, молю, освободи меня от этих пут!». Несмотря на обращение к Хранителю, описываемый ритуал практически эквивалентен индейскому ритуалу *Поручительства*.

Во время Молитвы, просящий, клянется уважать и почитать Небесного Покровителя надеясь получить помощь в каком-либо важном деле. Некоторые анахуаки проводят описываемый ритуал в день святого, поскольку в собственный праздник, Хранитель не требует от молящегося дополнительных уверений и клятв. В том случае, если молящийся не выполнит свою клятву, маршал может строго наказать его штрафами на способности, если он решится обратиться еще раз за помощью к Хранителю.

Выполнение всех сказанных обещаний, есть важное условие существования хороших отношений, между Небесным Хранителем и верующим. Впрочем, молящийся должен понимать, что злоупотреблять хорошим отношением вредно. Небесных хранителей не проведешь.

Стоит отметить, что Хранители не любят, когда их постоянно просят об одних и тех же вещах разными словами. Если же их просят об одном и том же, одинаковым набором фраз, то они вряд ли начнут помогать молящемуся с удвоенной силой. Таким образом, повторная молитва о некоторой помощи повышается показатель TN на 1.

Раскраска

Скорость: Различная

TN: Различный

Умиротворение: 2

Характеристика: Способность к получению знаний

Ритуальные предметы: Краска (требуется).

Раскраска лица и тела, связана с временем года, а также с Богами и цветами, сопутствующими им. Описываемый ритуал особенно часто выполняется во время фестивалей. Раскраска особенно популярна среди священников, возглавляющих шествие в карнавальных костюмах.

В том случае, если священник Анахуак просит дара для конкретного человека, то раскрашен должен страждущий, а не клирик.

Раскраска		
Раскраска	Время	TN
Лицо	10 минут	11
Тело	1 час	7

Пение

Скорость: Различная

TN: Различный

Умиротворение: Различное

Характеристика: Внешний вид

Ритуальные предметы: Тексты гимнов, музыкальные инструменты

Святым нравятся хорошие песни, спетые ладно поставленным голосом. Для того, чтобы не отличаться от Католиков, анахуаки частенько исполняют Католические религиозные гимны («Бог станет ближе тебе» и ему подобные) в качестве описываемого ритуала. Несмотря на то, что тексты напечатаны на латинском, многие люди предпочитают петь их на родном языке – английском или испанском. Будь уверен, Святым без разницы на каком

языке поют, если пение звучит громко! При этом, чем больше людей поют, тем лучше (см. правила для ритуалов и церемоний, вовлекающих в себя нескольких людей). Именно по этой причине, многие священники анахуаки содержат при своих церквях религиозные хоры.

Стоит отметить, что проситель может инициировать ритуал, не обладая полной поддержкой от всех людей, поющих церковный гимн. Если вы придете в Призрачный Город во время темного времени суток, то вы увидите, с каким старанием метисы выводят свои песнопения, для того, чтобы получить доступ к необходимым дарам. Во время пения, обитатели Призрачного Города чувствуют себя в безопасности, поскольку Хранители смотрят в обиду, и не дадут пропасть даже на мрачных улицах проклятого поселения.

Длина песни напрямую влияет на показатель TN ритуала. Чем дольше и лучше поет проситель, тем большая вероятность того, что святой обратит на него свое внимание. Таким образом, хор привлекает внимание Хранителя через один оборот. Герой, конечно, может петь быстрее, обгоняя других певцов, но вряд ли Святые устремятся помогать столь глупому верующему. Одиночки могут обратить на себя внимание Хранителей, как минимум через минуту.

Если во время пения используются музыкальные инструменты, то, вне всякого сомнения, это еще больше понравится Святым. При этом, каждый музыкант группы должен совершить успешный бросок на характеристику Игра (5) *Выступление*, во время использования выбранного инструмента. За каждую группу играющих, обладающих одним и тем же инструментом, на бросок ритуала накладывается бонус +1, который может подниматься до +3.

Пример: Падре Ангел Оливери Гандариллас руководит церковным хором и группой анахуаков, желающих инициировать ритуал Пение. Кроме падре, в хор входит 14 человек дающих ему бонус ($14/3$ – округленное в сторону уменьшения) +3 на выполнение ритуала. Группа состоит из 4 мариаче (гитаристы) и одного гитариста. Каждый из них получает бонус на бросок ритуала, равный ($4/3$) +1 для гитаристов и +1 для человека, играющего на трубе. Группа музыкантов будет играть религиозный гимн “Swing Low, Sweet Chariot” и исполнять его на испанском языке. Падре получает бонус на ритуал +6, что автоматически превышает показатель $TN = 5$. После броска, получается следующий результат $11 + 6 = 17$. Это успешный бросок, указывающий на то, что Гандариллас получил 3 пункта умиротворения.

Пение	
Длина песни	TN
Хоровое пение	9
Полный текст гимна	7
Расширенный текст гимна	5

ЭЛЬ ДИА ДЕ ЛОС МУЕРТОС

Вне всякого сомнения, в День Мертвых проходит самый важный фестиваль года в испанском квартале. Это празднество имеет свои истоки в чествованиях древних ацтеков, которые шествиями выказывали свое уважение духам мертвых родственников и друзей.

Когда Испанские миссионеры прибыли в Мексику, они сказали своим новым верующим, что их празднества есть ничто иное, как богохульство. Однако, вера в древние обычаи была столь живуча, что христианам и верующим индейцам пришлось прийти к некоторому компромиссу. Фестиваль был передвинут на католический День Всех Святых и День Всех Душ (1 и 2 ноября соответственно).

Несмотря на то, что новый вариант праздника длился два дня, многие верующие знают его под старым названием. Впрочем, некоторые метисы продолжают называть его День Мертвых или Эль Диа Де Лос Муертос. Занятно, но часть верующих начинать справлять

праздненство немного раньше 1 ноября – в ночь 31 октября. То есть в Хэллоуин. Во время праздника, люди проводят несколько минут в церкви, но большую часть времени поют и танцуют радуясь продолжающейся жизни и выражая уважение непоколебимому могуществу смерти. При этом, во время танцев используются игрушки мертвецов, символизирующих те скитающиеся души, которые в эти дни могут с легкостью оказаться в самом сердце праздника.

Для Анахуаков, день Мертвых является могущественным и мистическим отрезком времени. В этот промежуток времени, любой метис, обладающий *Арканным Знанием: Анахуак*, может обменять одну белую метку на один пункт умиротворения, одну красную метку на 2 пункта умиротворения и одну голубую метку на 3 пункта умиротворения. Эти люди также могут использовать дар *Контроль над мертвыми* не обращая внимание на требуемые реквизиты. Им даже не нужно знать вышеозначенный дар, дабы инициировать его.

В этот день, всякий благоразумный проклятый сидит в своем доме, и не выходит на улицу. Впрочем, в то же самое время, в День Мертвых, даже самый гнилой труп, будет радушно принят в толпе веселящихся людей.

ДАРЫ

Святые Анахуаков дают дары своим верующим точно также, как Духи помогают дарами своим шаманам. Дары не имеют видимого проявления, поскольку не являются магическими заклинаниями. Фактически, небесные покровители пытаются спрятать свою работу таким образом, чтобы посторонние не смогли увидеть ее при любых сложившихся обстоятельствах. В любом случае, результат проявления того или иного дара, целиком зависит от воли Маршала.

Каждый дар описывается следующим образом:

Умиротворение: Как много пунктов умиротворения необходимо для инициации дара. В том случае, если требуемое умиротворение отдано Хранителям, получение дара практически неизбежно.

Продолжительность: Данный показатель указывает на время, в течение которого продолжается эффект, вызванный Даром. В том случае, если вместо числа, указывается термин *Концентрация*, это означает, что действие дара продолжается до тех пор, пока клирик концентрируется на нем и не предпринимает сложных действий.

Диапазон: Параметр указывает максимальное расстояние до цели, на котором может быть иницирован Дар. В том случае, если вместо расстояния указывается *Касание*, клирик должен коснуться своей цели. Термин *На Себя*, указывает на то, что дар действует только на самого Клирика.

Метка Пепла

Умиротворение: 1

Продолжительность: До тех пор, пока не будет убрана

Диапазон: Касание

Метка пепла, это обряд, иницируемый во время Пепельной Среды. Во время него, клирик берет вербовый пепел, оставшийся с Вербного воскресенья, и возлагает его на лоб каждого члена своей паствы. Таким образом, в день Пепельной Среды, практически все метисы Лост Анджелеса ходят с пепельными отметинами на лбу. Естественно, что рутинное применение пепла не несет на себя никакой сверхъестественной нагрузки.

В особых случаях, клирик может использовать более могущественную пепельную метку, для инициации которой он должен потратить пункт умиротворения. Каждый человек, меченый описываемым даром, оказывается под влиянием дара *Защита*, и может надеяться на защиту совершив успешный бросок *Веры* против неприятельского показателя *Духа*. Действие дара длится 24 часа, или до тех пор, пока метка не будет снята.

Благословление*Умиротворение: 1-5**Продолжительность: До первого заката**Диапазон: 10 ярдов*

Данный дар накладывает защиту на нескольких достойных верующих одновременно. Священник может благословить персонажей, общее число которых, равно его показателю *Веры*. При этом, благославляемые персонажи должны находиться в радиусе действия Дара и быть метисами. В случае успешной инициации, дар дает каждому персонажу бонус +1 (за каждое потраченное очко умиротворения), налагаемый на проверку *Силы Воли*.

Кроме того, во время использования дара, персонажей не испытывает урона от Ранений первого уровня тяжести. То есть, дар действует так, как если бы против раны была использована Белая Метка. В том случае, если ранение благословленного персонажа, причиненного в одну атаку, превосходит собой 1-ый пункт тяжести, то благословение снижает уровень тяжести на 1. Если же благословленный персонаж получает множество ран в один момент времени (например, от взрыва), то игрок может выбрать, на какую из ран дар оказывает свое благотворное влияние.

Стоит отметить, что персонаж может получить положительные эффекты только от одного благословения.

Освящение*Умиротворение: Различная длительность**Продолжительность: Постоянная**Диапазон: Касание*

Используя данный дар, клирик освящает определенное место, или какой-то конкретный предмет. Количество используемого для дара умиротворения, целиком зависит от общего количества предметов, используемых в ритуале.

Каждое успешное освящение объекта, снижает стоимость любого одиночного дара на -1 пункт умиротворения. Общее число освящений одного объекта, не может превышать величину *Веры* священника. Кроме того, цена самого дара не может быть ниже 1 пункта умиротворения, а стоимость самого освящения, не может быть понижена при помощи другого освящения. Также не стоит забывать, что понижение стоимости умиротворения, напрямую зависит от освящения необходимых, во время таинства, предметов.

Любой персонаж обладающий *Арканным Знанием: Анахуак* может получить положительные эффекты от использования освященных предметов. Однако, освящение одного и того же места (вещи), должен постоянно совершать один и тот же священник.

Освящение	
Умиротворение	Предмет \ Место
1	Маленькая комната или здание
2	Большое здание
3	Большой, громоздкий объект (трудно спрятать)
4	Маленький объект (прячется легко)

Контроль над мертвыми*Умиротворение: Различная длительность**Продолжительность: Различная**Диапазон: 1 ярд за 1 пункт Веры*

Когда дух мертвого призывается в этот мир (см. *Призыв Мертвеца*) клирик может использовать описываемый дар, чтобы принудить душу к выполнению определенных задач. Достаточно быстро, клирики обнаружили, что данный дар оказывает влияние не только на нематериальных мертвецов, но и на проклятых. Поскольку живые мертвецы,

также как и обычные люди, практически ничего не знают о сверхъестественном контроле, то применение описываемого дара может серьезно испортить им настроение.

Умиротворение, требуемое на инициацию дара, зависит от тех задач, которые желает получить клирик подчиненному мертвецу. Когда священник перестает тратить пункты умиротворения на поддержание контроля над мертвецом, последний немедленно разрывает связь со своим временным хозяином.

В тот момент, когда клирик тратит пункты умиротворения, и дает команду мертвецу, священник и проклятый должны совершить противоположные броски на характеристику *Дух* (если мертвец является проклятым, не освобожденным от влияния маниту он должен совершить бросок против Анахуака). В том случае, если бросок мертвеца превосходит бросок клирик, дар становится реверсивным. Теперь проклятый может командовать живым!

Для того, чтобы узнать какова величина *Духа* у проклятого, просто вытяните из колоды одну карту. То есть, сделайте ту же самую процедуру, которую вы выполняете при создании персонажа.

В том случае, если клирик контролирует призванного духа, он должен потратить очки умиротворения, для того, чтобы удержать мертвеца в пределах нашего мира.

Цена умиротворения снижается на 1 (она не может стать меньше 1) в любой крупный католический праздник: в Рождество, Пепельную Среду, Вербное воскресенье, Пасху и в день, принадлежащий какому-либо Анахуакскому святому.

Контроль над мертвыми	
Умиротворение	Команда
1	Развернутый ответ на вопрос.
3	Простая задача с понятной целью, которая может быть выполнена в течение одного дня.
5	Сложная задача, с множеством трудных моментов, выполнение которой должно быть завершено в течение одной недели.

Проклятье

Умиротворение: 3/5/7

Продолжительность: Постоянная

Диапазон: 10 ярдов / за пункт Умиротворения

Клирик может просить Хранителя направить божественный гнев на какого-либо персонажа. Частенько, проклятье сопровождается каким-либо сопутствующим действием, к примеру, злобным взглядом, брошенным на врага («Злой Глаз»). Когда дар исполняется, Небесный Хранитель делает так, что мир начинает сопротивляться действиям проклятого человека.

Количество пунктов умиротворения, необходимых для инициации дара, полностью зависит от силы требуемого проклятья. В большинстве случаев, активный эффект проклятья, напоминает собор последствия выбора *Недостатка: Болезненность*. Три пункта умиротворения, накладывают на персонажа хворь легкой степени, 5 хронической, 7 фатальной.

Проклятье может быть снято в любой момент времени тем человеком, который наложил его. Другие священники анахуаки также могут снять проклятье, используя, для его нейтрализации, большее количество умиротворения, чем было использовано при инициации описываемого дара, и испросив Святого о смягчение божественного гнева.

Личина

Умиротворение: 2 или больше

Продолжительность: 4 часа

Диапазон: На себя

Описываемый дар, позволяет священнику создать для себя иллюзию иного внешнего облика. Количество отданных очков умиротворения, указывает на то, сколько раз священник может менять свой внешний облик, а также определяет трудность, обнаружения маскировки, при помощи броска на характеристику *Тщательность исследования*. Естественно, что указанная выше проверка, требует, чтобы персонаж начал подозревать своего собеседника. Последнее, впрочем, не особенно трудно, так как дар изменяет внешний вид клирика, а не его поведение.

Личина		
Внешний облик	Умиротворение	TN
Незначительные изменения	2	7
Изменение расы, пола, высоты и веса на 25%	4	9
Клирик может стать похожим на конкретного человека, и изменить свой рост и вес на 50%	6	11

Колибри

Умиротворение: 1 за птицу

Продолжительность: 5 оборотов

Диапазон: 5 ярдов

Колибри один из многих анахуакских символов, олицетворяющих собою смерть. Клирик может вызвать одну птицу, или целую стаю описываемых крылатых существ, для того, чтобы они утомляли цель, или пытались ее убить. Колибри пытаются атаковать цель, нападая из темных углов и переулков. Они атакуют жертву в течение пяти оборотов, после чего стремительно удаляются прочь.

Статистика Колибри

Физические характеристики: D:3d6, N:2d6, S:2d4, Q:3d10, V:3d4

Уклонение 2d6, Бой: Драка 1d6

Умственные характеристики: C:2d6, K:1d4, M:1d4, Sm:2d6, Sp:1d10

Размер: 2

Ужас: 5 (в момент начала атаки)

Урон: Клевов (STR+1d4)

Способность порхать: Во время полета, Колибри увеличивает характеристику *Подвижность* до 2d12. Кроме того, во время полета изменяются боевые характеристики, зависящие от *Подвижности* (*Уклонение* и *Бой*).

Полет: Передвижение 18

Пронзающий удар: В том случае, если птица совершает два повышения на атаку подряд, она может просто пробить противника насквозь, нанося ему +2 Уровня тяжести ранения.

Владение

Умиротворение: 4/8

Продолжительность: Концентрация

Диапазон: 5 ярдов / 1 пункт умиротворения

Этот дар позволяет клирику анахуаку завладеть телом другого живого человека. Священник может ощутить чувства другого человека за 4 пункта умиротворения и оказаться в его теле за 8 пунктов умиротворения. Для того, чтобы человек попал под полный контроль священника, антагонисты должны совершить противоположные броски на Дух. В том случае, если преуспевает священник, тело человека (не душа) переходит

под его полный контроль. При этом, подавляемая личность может воспротивиться внешнему диктату только тогда, когда клирик пытается проделать с человеком какую-нибудь ужасную вещь.

В том случае, если жертва получает рану, в то время, как ею управляет анахуак, последний должен совершить бросок на *Дух* против TN, указанного в таблице Ошеломления. В случае провала броска, раны получает не только тело жертвы, но и клирик управляющий им. Во время использования дара, клирик находится в состоянии транса и не может предпринимать никаких действий. В случае успешного применения способности, жертва может находиться на любом расстоянии от священника.

Защита

Умиротворение: 1

Продолжительность: 1 Оборот

Диапазон: На себя

Иногда бывает, что вам требуется наложить на себя защиту от окружающих темных сил. В Лост Анджелесе эта способность будет востребована чаще, чем в других регионах таинственного запада. Для того, чтобы инициировать описываемый дар, анахуак должен потратить очки Умиротворения и поднять свой святой символ (обычно крест или распятие) или каким-то другим способом заявить о жажде спасения своим Небесным Хранителям (к примеру, можно отбарабанить молитву Небесному Отцу).

После инициации дара, антагонист клирика должен совершить бросок на *Дух*, против клирической характеристик *Вера*. В случае провала проверки, злое создание не способно тронуть священника и не может причинить ему другого вреда. В то же самое время, защищенный анахуак не может стрелять из огнестрельного оружия, инициировать расклады или использовать другие специальные способности. Единственное, что может сделать анахуак для своих друзей, так это вставать между ними и проявлениями злых сил. Однако, не стоит забывать, что в случае внезапного исчезновения эффекта, иницируемого даром, описываемый выше священник, окажется в довольно затруднительной ситуации.

Важно помнить, что анахуаки не очень надеются на данный дар, поскольку победа в соревновании духа, частенько зависит от случая.

Кричащий череп

Умиротворение: 1 или больше

Продолжительность: Мгновенная

Диапазон: Касание

Череп — это один из центральных элементов веры Метисов. Маленькие дети, разрисовывают себе лица под скелетов на каждый Фестиваль Мертвых, тогда как пеки продают булки подобной формы, имеющие название «Пан Де Лос Муертос» (Хлеб Мертвых). Череп выделан на последних, при помощи кристаллов сахара. Несмотря на то, что метисы относятся к черепам положительно, представители других национальностей их боятся. Священники анахуаков решили использовать этот сверхъестественный страх себе на пользу.

Дар Кричащего Череп, превращает мертвое человеческое лицо, в ужасающий лик мертвеца, издающий, леденящий душу, вопль. Описываемое видение, требует от всех (кроме клириков анахуаков) совершения обязательного броска на *Силу Воли* против TN=7. За каждый дополнительный пункт умиротворения, потраченный на описываемый дар, показатель TN возрастает на 1.

Для инициации дара, клирик должен обладать человеческим черепом любого типа, размера и возраста. Кость должна быть очищена от плоти, иначе в нее нельзя будет вселить, издающего вопли, маниту. Кроме того, для данного дара, нельзя использовать черепа живых проклятых.

Разговор с мертвым*Умиротворение:* Различное*Продолжительность:* Мгновенная*Диапазон:* На себя

Анахуаки верят в то, что люди могут общаться с мертвыми, разговаривая с ушедшими друзьями и родственниками о мудрости ушедших эпох. Количество умиротворения, используемого в описываемом Даре, полностью зависит от того, насколько труден вопрос, поставленный перед мертвым собеседником. В том случае, если клирик желает ответа на простой вопрос, дар требует 1 пункт умиротворения. Если священник просит духа заглянуть в прошлое, то стоимость умиротворения возрастает на 1 пункт, за каждый пять лет, прошедшие с текущего момента времени.

Когда священник задает вопрос, он должен совершить Трудный (9) бросок на характеристику Дух. В случае успеха, призрак дает достаточно неясный ответ. Каждая повторная попытка, делает ответ все более и более ясным. В случае провала, дух окончательно умолкает. В случае критического провала, за место духа отвечает маниту, который рассказывает ложь. Детали последней зависят от воли маршала.

Дар дает возможность разговора с конкретным предком, в том случае, если клирик знает его имя и детали его смерти. В последнем случае, дар черпает 2 пункта умиротворения за час беседы с мертвецом.

Страшилка*Умиротворение:* 1-5*Продолжительность:* Специальная*Диапазон:* На себя

Находясь в давней связи с таинственными и загадочными богами, священники Анахуаков научились разблокировать те части человеческого разума, которые отвечают за страх и ужас. Описываемый дар, позволяет клирику разблокировать кошмары жертвы таким образом, чтобы последняя, с ужасом наблюдала болезненные порождения своего собственного разума.

Когда священник запрашивает о Даре, любой, увидевший его человек, должен совершить Среднюю (5) проверку на Силу Воли. За каждый пункт умиротворения, потраченный на этот дар, сложность броска поднимается на +2.

Призыв мертвого*Умиротворение:* 2*Продолжительность:* Различная*Диапазон:* 1 миля за уровень Веры

Священники анахуаков могут призвать себе на службу мертвецов из другого мира, а также тех проклятых, что шествуют по нашей земле. При этом, чем лучше священник знает беспокойную душу, тем проще для него, призвать ее к себе. Стоит отметить, что дар дает возможность призвать лишь одного мертвеца, в радиусе своей активности. Когда анахуак входит в контакт с душой, обитающей в загробном мире, расстояние до нее не учитывается, поскольку мир мертвых нельзя описать человеческими мерами длины. Однако, не стоит забывать, что в это таинственном измерении, призраки остаются не больше часа.

Для того, чтобы вступить в разговор с душой мертвого, священник должен совершить бросок на Дух (показатель TN для броска, можно посмотреть в нижеследующей таблице). В случае критического провала, клирик вступает в контакт с наиболее неприятными и отвратительными душами, погибшими проклятыми и даже маниту.

Души призванные из земель мертвых, выглядят как призрачные силуэты своих физических оболочек. Призванные мертвые, шествующие по этой земле, могут ответить

на призыв не сразу, а только через несколько часов или дней. Однако, в случае успешного призыва, вышеозначенные существа, уже не могут игнорировать зов священника.

Призыв мертвого	
TN	Дар действует на
11	Незнакомца
9	Знакомого
7	Друга
5	Члена семьи

НЕБЕСНЫЕ ХРАНИТЕЛИ

В католической вере, святых больше, чем звезд на небе в ясную ночь. Впрочем, между первыми и последними довольно много общего, ибо и те и другие обитают в одном и том же месте.

Когда первые метисы стали изучать новую религию, они решили схитрить и дать имена римских святых своим исконным богам и духам. В наши дни, даже самые верные последователи веры, вряд ли прельстятся теми изображениями, что нарисованы на католических религиозных открытках. Множество христиан носят ладанки с изображениями небесных хранителей, но только метисы видят за вышеозначенными рисунками не людей, а сверхъестественных существ и стародавней религии своих предков.

Если вы читали приложение *Танцующие с призраками (Путь Храбреца)*, то вы найдете множество сходных моментов между Духами – Хранителями индейцев и небесными Хранителями Анахуаков. Однако, несмотря на видимую схожесть, между вышеозначенными видами небесных сил существуют некоторые различия. Поэтому, внимательно читайте следующие абзацы текста.

Помощь небесного покровителя приобретается как Профиль, на который тратится от 1 до 5 пунктов (и не пунктом больше). Каждый пункт, потраченный на приобретение Профиля, позволяет клирику накапливать равное число пунктов Умиротворения, которые тратятся на помощь святого. Стоит отметить, что метис может иметь только одного Небесного Хранителя, который выбирается в момент рождения и не может быть сменен.

Важно помнить, что даже самый грешный метис (то есть тот, чья характеристика *Вера: Анахуак* оказалась равна 0) может рассчитывать на помощь своего Хранителя, если сердце его полно раскаяния за свершенные дела. Вы можете изгнать метиса из церкви, но никогда не сможете изгнать веру из его души.

Любой метис, а также верный последователь веры Анахуаков другого происхождения, может иметь своего Святого Хранителя, численный показатель которого равен 1. Святых Хранителей показатель которых превышает значение 1, могут иметь только клирики анахуаков, обладающие характеристикой *Арканное знание: Анахуак*.

Важно знать, что Небесный покровитель может помочь последователям не только за пункты умиротворения, но и за метки судьбы. Любой верующий, имеющий покровителя, показатель которого равен 1, может просить об увеличении своих способностей, потратив белую метку. Верующий, имеющий покровителя, показатель которого равен 3, может просить об увеличении своих способностей, потратив белую или красную метку. Тот, кто имеет покровителя, показатель которого равен 5, может просить об увеличении своих способностей, потратив белую, красную или легендарную метку.

Каждый метис, имеющий небесного покровителя, может потратить одну легендарную метку, и просить Святого об увеличении показателя выбранного профиля на 1 (максимум до 5 пунктов). Этот единственный путь, с помощью которого может быть поднят численный показатель профиля.

Пречистая Дева Мария

Величайший Небесный Хранитель, известный метисам. Пречистая Дева Мария известна также, как мать Иисуса Христа. Именно она явилась перед взором Хуана Диего, спасшего ацтеков от кровавых испанских погромов. Перед тем, как Пречистая Дева явилась перед Хуаном Диего, испанские миссионеры уже успели насильно обратить в свою веру несколько тысяч ацтеков. За несколько лет активной деятельности, Диего успел рассказать о своем видении нескольким миллионам последователей новой религии.

Фактически, Пречистая Дева сказала Диего о том, чтобы он изменил путь своих последователей, и увел их от той католической веры, что проповедовали огнем и мечом белые люди. Пречистая Дева научила Хуана скрывать древнюю веру ацтеков под внешними формами католического культа. Именно так возникла та самая вера Анахуаков, что смогла сохраниться с момента заката средневековья, до наших дней.

По версии Анахуаков в облике Пречистой Девы Хуану Диего являлась Тлаколтлеутль – богиня рождения и плотского греха. Ацтеки называли это божество «поедательницей грязи», поскольку богиня поглощала грехи человечества, имеющий на редкость дурной вкус. Именно по этой причине, посторонние люди никогда не приглашались на те праздники Анахуаков, что были связаны с почитанием Пречистой Девы. Как правило, вышеозначенные вечера завершались банальными пьяными оргиями.

Белая метка: Хранительница превращает белую метку в красную метку для одиночного использования. Модифицированную метку нельзя применять для использования в качестве Наградного Очка, а также в качестве дара иному святому. Она используется один раз и не может быть преображена в другую.

Красная метка: Хранительница превращает красную метку в три белых метки. Модифицированные метки нельзя применять для использования в качестве Наградного Очка, а также в качестве дара иному святому. Они используются один раз и не могут быть преображены в другую.

Голубая метка: Герой может перекинуть любой критический промах и даже добавить к его результату понравившуюся метку судьбы.

Святой Иосиф (Сан Хосе)

Под именем этого святого скрывается Мукюизтли Смерть – бог смерти и умирающих. Кроме того, он хранитель всей жизни, простирающейся после смерти. Сан Хосе именуется в честь смертной инкарнации Святого Иосифа – мужа Пречистой Девы Марии. Некоторые метисы выбирают описываемого святого своим хранителем, дабы уберечь себя от возможных неудач.

Белая метка: Всякий человек, находящийся в радиусе видимости, использовавшего метку, метиса, оказывается защищен от повреждений, на протяжении всего текущего эпизода. Только маршал может решить, когда заканчивается эпизод.

Красная метка: В случае гибели персонажа, герой тянет из колоды такое количество карт (они требуются для того, чтобы узнать, не стал ли персонаж проклятым), которое равно суммарному количеству потраченных красных меток.

Голубая метка: Благодаря описываемой метке, метис может использовать дар Контроль над мертвым, даже не зная его. Уровень используемого дара, равен численному показателю профиля святого.

Святой Гавриил (Сан Габриэль)

Согласно верованиям анахуаков, это Икс – странный и древний бог, правящий своею обителью со времен исчезновения Ольмеков. В Христианской религии, под именем Святого Габриэля скрывается Архангел Гавриил – глашатай конца времен.

Белая метка: Если метис отдаст эту метку после критического промаха маршала, ему взамен будет возвращена красная метка.

Красная метка: Указывает маршалу на необходимость вытаскивания очередной метки (вытягивание метки отдается на волю случая).

Голубая метка: Потратив ее, персонаж получает возможность отдать одну белую метку другому Небесному хранителю. Данная способность действует до конца сессии. В том случае, если у вас есть книга *Танцующие с духами (Путь храбреца)*, герой может воспользоваться описанными в ней возможностями и отдать метку одинокому духу – хранителю.

Святой Павел (Сан Пабло)

Под этим именем скрывается король богов Коацеалкоатль – хранитель мудрости, знания и жизни. По версии ацтеков, данный бог выглядит как летучий змей и именно он считается основателем религии анахуаков. В католической вере, Павел является одним из самых почитаемых святых, живших на заре христианства.

Белая метка: В том случае, если метис обращается к кому-нибудь с вопросом, и тратит на это действие белую метку, то собеседники должны совершить противоположные броски на *Дух*. В том случае, если выигрывает метис, то его собеседник не может сказать ни слова лжи. Конечно, отвечающий может уклоняться от ответа или молчать, но критический промах при броске на *Дух*, лишает собеседника даже этой возможности.

Красная метка: Действие описываемой метки подобно белой, за тем исключением, что собеседник честно выкладывает метису всю правду, даже не думая уклоняться.

Голубая метка: Пункты Умиротворения Небесного покровителя немедленно достигают максимального значения.

Святой Петр (Сан Педро)

Ацтеки видят в истории бегства Святого Петра, общие черт с жизнью Оллина – бога движения. Святой Петр был первым священником в христианской религии и считался хранителем заключенных и беглецов. По этой причине, Святой Петр весьма популярен в пределах Лост Анджелеса.

Белая метка: На один оборот, персонаж удваивает свою скорость передвижения.

Красная метка: Герой может избавиться от одних оков или от одного замка, блокирующего ему путь к свободе. Конечно, персонаж может использовать метку против других замков. Однако, в последнем случае, ему придется Сложный (9) бросок на характеристику *Вера*.

Голубая метка: Персонаж становится невидимым или незаметным для окружающих на одну минуту времени. За каждую дополнительную минуту невидимости, герой должен совершить Сложный (9) бросок на *Веру*.

Святой Иоанн (Сан Хуан)

Это Ксолотль – близнец Коацеалкоатля. В отличие от своего брата, этот змей тклет не прошлое, а будущее. Согласно христианской вере, Святой Иоанн является автором Евангелия и Книги Откровений.

Белая метка: После использования метки, герой получает возможность заранее почувствовать засаду и принять превентивные меры для того, чтобы не быть внезапно атакованным. Эта способность не дает персонажу времени для предупреждения остальных членов отряда.

Красная метка. Персонаж может использовать дар Разговор с мертвым, очки Умиротворения которого, численно равны величине Профиля Небесный Хранитель. Важно помнить, что показатель Профиля не тратится. Он необходим лишь для того, чтобы определить величину умиротворения.

Голубая метка: Вы можете заставить игрока или маршала перебросить любой непонравившийся вам бросок. Вы не можете потратить голубую метку, для того, чтобы перебросить собственные броски.

Святой Матфей (Сан Матео)

День Озоматли, или Обезьяны был важнейшим временным промежутков в ацтекском календаре. Хитрый и умный Озоматли с легкостью манипулировал человеческими душами. В свою очередь, Святой Матвей был известнее как покровитель банкиров, торговцев и властелин удачи.

Белая метка: Дает на 1 час бонус +1 к геройским характеристикам *Поиск нужных предметов, Убеждение, Азартная игра, Умения карманника.*

Красная метка: С ее помощью, персонаж может произвести следующий одноразовый обмен меток. Две белые на одну красную. Три белые или две красные на одну голубую.

Голубая метка: На 24 часа, персонаж получает все преимущества профиля *Удача Ирландца.*

Святой Иуда (Сан Иудас)

В действительности это Тецкатлипока – величайший враг Коацеалкоатля, который, при этом, не является изначальным злом. В Католической религии Святой Иуда (не путайте его с тем Иудой, что предал Христа), является покровителем разнообразных служителей закона.

Белая метка. Требуется бросок кубика. В случае выпадения четного числа, одна белая метка превращается в две белые метки, которые должны быть потрачены немедленно. Во всех остальных случаях, вы теряете белую метку.

Красная метка: Требуется бросок кубика. В случае выпадения четного числа, одна красная метка превращается в две красных метки, которые должны быть потрачены немедленно. Во всех остальных случаях, вы теряете красную метку.

Голубая метка: Требуется бросок кубика. В случае выпадения четного числа, одна голубая метка превращается в две голубых метки, которые должны быть потрачены немедленно. Во всех остальных случаях, вы теряете голубую метку.

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА МАРШАЛА

ЧАСТЬ 4: РУКОВОДСТВО МАРШАЛА ПО ГОРОДУ ЛОСТ АНДЖЕЛЕС.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, МАРШАЛ.

Наконец-то ты добрался до этих страниц, дружок. Конечно, тебе кажется, что в Лост Анджелесе и так есть много чего интересного. Однако поверь, за занавесом Л.А. творятся куда как более страшные вещи.

Впрочем, прежде чем бежать за страшилками, обрати свое внимание на такую вещь, как Страх. Лост Анджелес пропитан ею так, как никакое другое место на территории Таинственного Запада. Надеюсь, до тебя дошло, что Л.А. не является раем, а занимает место сортировочной станции на пути в Ад. После бойни Кровавого Воскресения и провозглашения Эдита, показатель Страх в Л.А. улетел в стратосферу и застыл на чудовищных 5 пунктах. Таким образом, городу осталось подняться всего на один пункт, дабы превратиться в зловещую Мертвую Землю. Думаю, не стоит говорить о том, что Рекконеры жаждут этого всеми фибрами своей мрачной души. Вследствие указанных выше причин, город стал единым полем непрекращающейся битвы между силами добра и непримиримыми адептами зла.

Как ты уже, наверное, понял, властитель Л.А. – «добрый» проповедник Иезекия Гримм, не сражается на стороне ангелов. В действительности, он является главным архитектором этого царства кошмаров.

СТРАХ

Итак, маршал, мы просто обязаны поговорить с тобой о Страхе. Разум человека подвержен влиянию самых разнообразных страхов, в том числе – страху от падения с большой высоты, страху неудачи, страху перед публичным выступлением, страху перед тюрьмой и т.д. Существует огромное количество вариантов различных фобий, большинство из которых малоприменимы в ролевых играх.

В мертвых землях царствуют другие варианты страха, берущие свое начало в книгах ужасов и кинематографе. Я говорю о страхе перед мертвыми, страхе перед темными местами и непонятными звуками, а также страхе перед отвратительными кровожадными монстрами. Конечно, во время просмотра фильмов и чтения соответствующей литературы, тебе приходится чувствовать ощущение надвигающегося кошмара. Однако, оно остается с тобой недолго. До тех самых пор, пока ты не закрываешь книжку или не выключаешь телевизор.

Кроме того, в Л.А. существует еще один вид страха, который вызван ощущением непосредственного Инфернального влияния. Этот вид страха заставляет героя пугаться, а игрока чувствовать самые настоящие мурашки. Стоит отметить, что подобное ощущение процветает в пределах Города Ангелов, и силы зла, обитающие в Л.А., специально культивируют его.

Таким образом, уровень Страх 5, указывает маршалу на то, что в городе случаются такие кошмары, весь ужас от которых невозможно выразить даже самым истошным воплем.

Если бы уровни страха имели бы, как и фильмы, возрастные рейтинги. То места с уровнем страха 1 соответствовали бы детским сказкам, вроде «Волшебника из страны Оз». Если вы

не верите, что страна Оз это страшно, то спросите любого маленького ребенка, и он вам скажет совершенно противоположные вещи. Теперь, давайте, немного повысим рейтинг кошмара.

Уровень страха 2 или 3, соответствуют фильмам PG13, в которых может быть немного крови, а все насилие показано за кадром. Уровни страха 4 и 5, соответствуют продукции с лейблом R, уровень насилия которых вы могли увидеть в современных слэшерах типа «Крик».

Когда уровень страха достигает отметки 6, вы попадаете в сцены, находящиеся за пределами легальных фильмов ужасов. То есть, перед вами творятся деяния, достойные «жести» из самых трэшовых кошмариков. Поверьте нам на слово, тут вам покажут действительно неприятные вещи.

Ну что, готовы сделать следующий шаг?

Если да, то имейте в виду, что мы не настаиваем на верности собственного видения кошмаров. Если вам кажется, что в какие-то моменты времени мы перегибаем палку, просто скорректируйте уровень насилия, и представьте самые страшные сцены в том ключе, который вам больше нравится. В конце концов, вы играете в игру, а игра должна приносить радость и удовольствие!

КУЛЬТИВАЦИЯ СТРАХА

В большинстве случаев, страха определяется как последовательная реакция тела и мозга человека на некоторую внешнюю угрозу. Рефлекс «Беги или дерись» столь силен, что он начинает накачивать в нашу кровь огромные дозы адреналина. Страх, связан с вышеозначенным процессом, и он готовит нас к смертельному бою, или к поспешному бегству со скоростью ветра.

Для того, чтобы полностью реализовать игровой потенциал Мертвых Земель в регионах с Уровнем Страх 5, вы должны пользоваться не только Таблицей Ужаса и отдельными бросками кубиков. Вы должны научиться пугать игроков так, чтобы они начали бояться вместе со своими персонажами.

Если вы готовы создать страшных монстров, способных провести герой через ад – ради смеха разумеется – то далее мы представим вам несколько советов, как это правильно сделать, и создать впечатляющее картины, полные ужаса.

СОЗДАНИЕ АТМОСФЕРЫ

Создание правильной атмосферы – это важный и необходимый шаг для создания ужаса, пронизывающего игровые сцены. Возможно, ты уже слышал некоторые советы, связанные с созданием мрачного настроения. Я говорю о проигрывании во время сессии соответствующей музыки, использовании приглушенного света и о демонстрации, сопутствующих сеттингу, предметов. Возможно, ты смог вынести для себя отдельные моменты из компьютерных игр, других игровых сессий, телевизионных программ и книжек комиксов. Вполне вероятно, тебе удалось найти и другие вещицы, использование которых полезно для создания требуемого окружения.

Если ты до сих пор не сделал ничего из вышесказанного, то перестань терять время попусту, и займись изучением теории. Во всех остальных случаях, присаживайся поближе, и внимательно слушайте то, о чем мы будем говорить далее. Когда подготовка к сессии будет завершена, скажи игрокам, что окружение было создано специально для будущего модуля.

ДЕЛАЙ ВСЕ ВОВРЕМЯ

Как и в комедиях (которые противоположны хоррорам), эпизоды ужасов чрезвычайно сильно зависят того как, и где их использует маршал. Вспомни, что самые кошмарные фильмы содержат в себе не так уж и много, страшных эпизодов. Удачные хорроры навсегда остаются в памяти, поскольку режиссер использует ужасные сцены в правильные моменты времени.

Даже Рекконеры – мастера ужаса в Мертвых Землях – осознают, что страх оказывает эффект только тогда, когда подается в малых дозах. Сотни ужасов, окружающих партию, довольно скоро утомят играющих и те вообще перестанут их замечать. К примеру, если героев окружит группа отвратительных зомби, они вряд ли станут раздумывать над происходящим, схватятся за свои Кольты, и начнут крушить головы мертвецам. В то же самое время, столкновение с одиноким зомби в пределах мрачного кладбища, озаренного лучами восходящей луны, оставляет от себя куда как более страшное и гнетущее впечатление, которого нам и надо достичь.

Создавая модуль, тщательно думай над страшными моментами, и строй свою историю вокруг них. Не бросай монстров на героев так, как это делают в компьютерных играх. Это не страшно и нелепо. Для атмосферы игры будет лучше, если ужас будет постепенно нарастать, и игроки будут с нетерпением ожидать кошмарной развязки.

Теперь, мы обратим твое внимание на феномен «ложного старта». Описывая сцену, не забывай включать в нее некоторые ложные следы, которые будут пугать игроков, но не будут нести с собой реальную угрозу. К примеру, ты можешь сказать игрокам, что в комнате слышатся странные скрипы, после чего героев охватит легкое волнение. В конце концов, они не знают, кто производит эти странные звуки – крысы или мерзкие зомби.

Также, не забывай выводить игроков из равновесия. Пугай их в те моменты, когда они меньше всего готовы к страшным сценам (“Ох, да это был просто котенок!”). Вываливай на них все ужасы ада когда они расслабились после внезапного напряжения (“Господи, мы ошиблись, это не кот!”).

РАБОТА МАРШАЛА

Хороший маршал не думает над тем, как описать сцену, а размышляет о том, насколько хорошо это у него получилось. Если на последнее у тебя не остается времени, то ты можешь облегчить себе работу с помощью официальных приключений по «Мертвым Землям».

Теперь, обрати внимание над тем, как ты работаешь с игроками. Конечно, герои должны решать головоломки и стрелять злодеев, но это еще не все. Ты должен найти те самые мотивы, что движут каждым из них. Потом, используй найденные мотивации, в необходимые моменты времени. К сожалению, с последним мы помочь тебе не сможем, так как мотивы весьма многообразны и зависят от конкретных людей.

Далее, игроки любят говорить своими персонажами цитаты из фильмов и книг. Если ты будешь внимателен, то заметишь, что подобное происходит всякий раз, когда сцена достигает своего апогея. К несчастью, цитаты и реплики ломают ход игры, и часто бывают высказаны невпопад. Для того, чтобы избежать разрушения игры, не начинай смеяться вместе с друзьями, а будь беспристрастным. В конце концов, скажи им, что лексика эпизодов должна соответствовать игровому месту и времени.

СОЗДАНИЕ УЖАСА

Теперь, когда мы разобрались с тем, как создавать атмосферу и выдерживать временные рамки, постараемся ответить на самый главный для нас вопрос – «Так что же в действительности пугает людей?». Что заставляет их дрожать от страха, чувствовать мурашки, и с криками ужаса бежать в ночную тьму? Кроме того, мы постараемся рассказать о том, как сделать атмосферу ужаса более насыщенной и плотной, чем когда-

либо вы делали раньше. Прежде чем продолжить чтение, вспомни, что мы стремимся запугать не персонажей, а самих игроков, вследствие чего, все нижеприведенные идеи направлены в первую очередь против твоих друзей.

ИЗОЛЯЦИЯ

Изоляция персонажей от окружающей среды частенько встречается в разнообразных фильмах ужасов. Однако, не стоит забывать, что герои не обыкновенные люди, и их достаточно тяжело запугать отрезанностью от внешнего мира. В конце концов, персонажи являются путешественниками, и проводят большие промежутки времени в тотальном одиночестве.

Изоляция окажется действительно эффективным инструментом, если она произойдет в относительно привычных условиях, в которых персонажи будут отделены от знакомых людей и социальных групп (вроде служителей закона или религиозных адептов). В том случае, если герои окажутся без какой-либо сторонней поддержки, им придется изрядно понервничать.

В самом модуле, вы можете использовать самые разнообразные типы изоляции. К примеру, персонажи могут быть изолированы от общества географическими пространствами. Причем неважно, потерялись ли персонажи в пустыне, или их заперли в страшной комнате. Важен сам факт отделения героев от социума. Еще одним вариантом изоляции, является духовная изоляция, которая возникает тогда, когда персонажам никто не верит. Примером подобной изоляции может служить эпизод, в котором герои пытаются убедить горожан в своем столкновении со страшным монстром. Безумные ученые наиболее сильно страдают от описываемого эффекта, потому как общество награждает их глупыми кличками и отделяет от себя из-за того, что неспособно понять все могущество созданных изобретений.

Также, персонажи могут быть изолированы от источников могущества и внешних покровителей – железнодорожных баронов, служителей закона и даже членов собственных семей. Возможно, что это наиболее страшная форма изоляции, поскольку даже самый упертый храбрец вряд ли будет чувствовать себя спокойно, когда его спину будет некому прикрыть.

Теория заговора является необычной формой изоляции, базирующейся на мании преследования. Фактически, факты, известные героям, изолируют их от внешней среды наиболее надежным способом. В большинстве случаев, персонажи не смогут даже объяснить другим людям, что находятся в самом центре зловещего заговора. Возможно, что знание, полученное персонажами, подставит под угрозу жизни невинных людей! Также, вполне вероятно, что NPC не поверят, взволнованным рассказам героев, вещающих крайне необычные истории.

Если вы желаете найти заговорщиков в Лост Анджелесе, то обратите самое пристальное внимание на Секту Иезекии Гримма. Если герой, каким-то образом узнают, что творится внутри церкви, то они вряд ли смогу быстро убедить фанатичных приверженцев преподобного в том, что церковь преступна и ее члены ответственны за кошмарные вещи. Скорее всего, выслушав подобные заявления, последователи Гримма побегут за Ангелами Хранителям, или постараются сдать еретиков теократическому правительству религиозного анклава. Во всяком случае, большинство верующих считает, что спаситель Гримм, по умолчанию не может принимать участие в кошмарных обрядах, а также кормить своих прихожан подозрительным мясом. Вряд ли, верующие обитатели Л.А. прислушиваются к персонажам даже в том случае, если покажут им какие-либо улики, кроме самых неопровержимых!

Впрочем, стоит отметить, что конспирация наиболее эффективна тогда, когда конспиратор манипулирует персонажами, и незримо заставляет их работать на себя, для достижения окончательной цели заговора. К примеру, Иезекия Гримм будет просто

счастлив, если ему удастся подчинить персонажей своей злой воле, и заставить их выполнять деяния, связанные со смертью невинных. Последнее, доставит не только радость преподобного, но и возможно поднимет Уровень Страх в регионе. Думаю, что мастеру не стоит смотреть на лица игроков в тот момент, когда они поймут в какое темное дело они вляпались по собственной воле.

Еще одна форма изоляции заключается в том, что герои отделяются друг от друга. Расставание персонажей на значительные промежутки времени, может привести к тому, что герои начнут подозревать друг друга в тайных интригах и хитрых политических играх.

Напоследок, стоит сказать и о проклятых, вошедших в состав приключенческого отряда. Герои, бредущие рядом с мертвецом, будут всегда относиться с недоверием к последнему, так как им никогда не удастся определить, в какой момент перед ними окажется друг, а в какой злобный и страшный труп, одержимый внутренним демоном.

В заключении, мы дадим тебе один простой совет. Помни, что истинная изоляция и недоверие возможно только в том отряде, который некогда был единым и сплоченным.

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ

В обычных фэнтезийных мирах довольно часто встречаются ситуации, когда могущественные герои сражаются в одиночку с враждебным окружающим миром. Во вселенных тьмы и ужаса такой подход абсолютно недопустим, поскольку в землях страха должны сражаться герои, сомневающиеся в своих силах и умениях. Истинно мрачная ролевая игра должна быть непрекращающимся кошмаром для игровых персонажей.

Для того, чтобы нагнать на отряд ощущение ужаса, смело отбирайте у них сверхъестественные силы и магические предметы. Пусть они поймут, как глупо надеяться на такие ненадежные вещи, и научиться доверять собственным револьверам и арканам раскладам.

Когда игроки свыкнутся с новыми ощущениями, начните процесс возврата утерянного могущества. Потихоньку выдавайте персонажам магические артефакты, и вы вскоре увидите, что когда герои начнут возвращать свои утерянные способности, к ним вновь придет страх потерять их. Это страх и будет той самой дорожкой, по которой герои придут в страну бесконечного ужаса. Пытаясь избежать потери арканов предметов, персонажи могут пойти на такие вещи, о которых вы ранее даже не могли и мечтать!

НЕИЗВЕСТНОСТЬ

Неизвестность – одна из самых неприятных и страшных вещей. Она неприятна даже в том случае, если не несет с собой прямой угрозы. В том случае, если неизвестность таит в себе кошмарные вещи, то она является мощнейшим инструментом страха и ужаса. Для того, что персонажи чувствовали себя в самом центре тайны, не раскрывайте оную не только в пределах играми, но и вне её.

Некоторые из официальных приключений по Мертвым Землям, полностью построены на системе тайн и загадок. К примеру, шестая глава данной книги содержит модуль, в начале которого, герои даже не догадываются, во что они оказались вмешаны. Пока герои мучаются догадками и предположениями, тайна станет медленно раскрываться, но только в конце приключения, персонажи узнают всю истину, стоящую за произошедшими событиями.

Модули, построенные на загадках и тайных, дают игрокам возможность узреть лишь некоторые детали головоломки, в которую он влезли по своему желанию, не давая им представления об общем ходе событий. Чем ближе герои будут приближаться к развязке, тем больше у них на руках будет улики, и тем яснее для них станет мрачная правда происходящего. Как правило, развязка подобных приключений можно в корне изменить

подход персонажей к собственной карьере, и, возможно, мировоззрение искателей приключений.

СЛОВО О «ЖЕСТИ»

При определенном желании, маршал может ввести в игру не только тонкий готический ужас, но и обыкновенную «жесть». Главное, не переборщить с кишками и мозгами. Во всяком случае, персонажи, утопающие по колено в крови, вряд ли испытают ощущение ужаса, когда встретятся с живым мертвецом, входящим в дверь их любимого салуна.

Важно помнить, что персонаж, оказавшийся в окружении трупов и монстров, должен в обязательном порядке совершать броски на *Силу Воли*. Проверки особенно необходимы тогда, когда персонажи встречаются с чем-то новым, ранее невиданным.

Также стоит помнить, что зловещие мертвецы должны шокировать персонажей своим видом, дабы руки героев немедленно тянулись к шестиствольным вариантам снотворного. Сами по себе, мертвецы вряд ли смогут напугать игроков, даже несмотря на то, что умеют ходить и пожирать человеческие мозги. Уже давно известно, что мертвецы наводят на героев ужас своим внешним видом!

Увечья также вызывают у персонажей страх, смешанный с отвращением. Фонтаны крови, и отрубленные конечности действуют особенно эффективно тогда, когда их предваряет спокойная сцена и когда они нанесены людям, которых знают члены отряда.

СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ МОНСТРОВ

Мы потратили много времени и усилий, для того, чтобы создать чудовищ, способных привести к ночным кошмарам самих Рекконеров. Однако, когда эти существа были описаны с помощью игровой механики и отправлены в печать, ужас исходящий от них заметно уменьшился.

Вне всякого сомнения, когда игроки видят монстра, нарисованного красками на бумаге, их персонажи перестают бояться. В действительности, героев пугают лишь те страшилки, которых они никогда не видели. Двигающиеся тени, куски чешуйчатой плоти, вязкая слизь, свисающая с потолка, и следы огромных когтей на стене, пугают гораздо сильнее, чем мохнатый кошмарик, вставший перед персонажами в солнечном свете, и дожидющийся того момента, когда его тушку до отвала нафаршируют пулями. По этой причине, никогда не показывайте игрокам внешний облик чудовищ и держите подальше от их рук приложения *Быстрый и мертвый*, *Твари*, *Вредители*, *Монстры (в двух томах)*, а также книгу *Ужасы Таинственного Запада*.

В том случае, если вы хотите запугать героев еще больше, то придумайте собственных бестий. В действительности, это не так сложно. Достаточно лишь исказить некоторые особенности существ, описанных в вышеприведенных трудах, и не забыть про огромное количество слизи.

МЕХАНИКА УЖАСА

Как вы уже знаете, в Мертвые Земли встроена механика ужаса, которая помогает игрокам правильно отыгрывает реакции персонажей на кошмары окружающей среды. Нам кажется, что система ужаса достаточно ясная, а ее смертоносность находится в приемлемых рамках. Вне всякого сомнения, броски На Силу Воли и Уровни Страх, встроенные в игру, дают маршалу мощный инструмент управления героями.

Механика ужаса является важным элементом игры, поскольку создание правильной атмосферы занимает много времени, а ее разрушение может произойти за долю секунды. К примеру, зазвонивший во время сессии телефон, может отвлечь внимание игроков, и

они сразу же перестанут испытывать напряжение. Для того, чтобы вернуть героев в царство кошмаров, маршал может обратиться к таблицам ужаса, и заставить игроков метнуть кубики на реакцию персонажей. Когда игроки вживутся в роли своих персонажей, вышеозначенные броски, скорее всего, уже требоваться не будут.

Теперь, обрати свое внимание на проверку Силы Воли. Она необходима, поскольку игроки (временами) довольно легко относятся в жизни своих персонажей, и вышеозначенная проверка позволяет героям избежать некоторых неприятных вещей, вместо того, чтобы попасть в них по воле собственного игрока. Теперь, вряд ли кто-нибудь из героев сможет со спокойной душой сказать – «Билли, Джо что-нибудь видел? Боже, да у него сердечный приступ!».

Поскольку страх оказывает прямое влияние на персонажа, а не на игрока, последний достаточно редко осознает, как сильно ужас подействовал на его героя. Именно для этих целей и была написана Таблица Испугов. Она дает маршалу возможность быстро определить результат встречи отряда с ужасным, и корректно описать случившееся игрокам.

Пользуясь нашими правилами для кошмаров, вы заставите игроков почувствовать такой ужас, что у их героев по спине побегут мурашки, затрясутся колени, и может быть, остановиться сердце. Главное, не спутайте персонажей с играющими людьми, а то последние вряд ли смогут прийти на очередную сессию.

Несмотря на то, что ужасы Лост Анджелеса действуют по тем же самым правилам, что и в других местах страны, их интенсивность не знает себе равных на всей территории Таинственного Запада. В конце концов, территория города может вскоре стать Мертвой Землей, и ваши герои могут внести свой вклад в это жуткое превращение.

Следующая глава книги будет посвящена механике ужаса в Мертвых Землях. Стоит отметить, что город Ангелов является столь страшным местом, что нам пришлось внести некоторые изменения в статистику, дабы корректно отразить его зловещую природу.

УРОВНИ СТРАХА

Итак, если вы поленились достать свою копию основных правил, мы кратко напомним вам градацию уровней страха, используемую в Мертвых Землях. Помните, что ужасающие эффекты земли являются кумулятивными.

УРОВЕНЬ СТРАХА 1

Тень здесь немного глубже и темнее, чем в обычной реальности. Все броски на Силу Воли сопровождаются штрафом -1.

УРОВЕНЬ СТРАХА 2

В местах с таким уровнем страха, природа становится враждебна человеку. Почва искорежена и имеет множество снятых пластов. Все броски на Силу Воли сопровождаются штрафом -2. Это стандартный уровень страха для Великого Лабиринта. Ниже он вряд ли опустится, а вот подняться выше – это всегда, пожалуйста.

УРОВЕНЬ СТРАХА 3

На периферии собственного зрения, герои постоянно видят какое-то призрачное движение. В этих местах, ночной порой, постоянно слышны странные похрустывания и непонятные стоны. Люди в этих регионах чувствуют себя достаточно подавлено. Броски на Силу Воли сопровождаются штрафом -3.

УРОВЕНЬ СТРАХА 4

Природа этих мест увядает от сухости и болезней. Людей гнет ощущение непрестанной подавленности. Броски на Силу Воли сопровождаются штрафом -4. Кроме того, герой

должен отдать одну Метку Судьбы маршалу, когда из колоды извлекается Одноглазый Джек. Это стандартный уровень страха для местности, окружающей Лост Анжелес.

УРОВЕНЬ СТРАХА 5

Регионы с уровнем страха пять выглядят мертвыми. Деревья, скот, кактусы, колодцы – высохли, умерли или завяли. Даже солнце здесь выглядит тусклым и угрюмым демоническим глазом, не способным ярко осветить окрестности в полдень жаркого дня. Броски на Силу Воли сопровождаются штрафом -5. Кроме того, герой должен отдать одну Метку Судьбы маршалу, когда из колоды извлекается Одноглазый Джек (Пики, Черви) или Король Самоубийц (Король Червей). Это стандартный уровень страха для самого Лост Анжелеса и окружающего его Призрачного Города.

Это место, в котором никто не хочет жить. К примеру, Лост Анжелес страдает от разнообразных дикостей своих обитателей и катастрофической нехватки ресурсов. К сожалению, жадность и религиозный фанатизм заставляют людей закрыть глаза, на окружающее их царство разложения и смерти.

УРОВЕНЬ СТРАХА 6

Эти территории трансформировались в Мертвые Земли. Достопримечательности ландшафта, деревни и кустарники напоминают о пытаемых человеческих душах. Небеса здесь темные и покрыты зловещими клубящимися тучами. У далекого горизонта сверкают молнии и перекатываются раскаты отдаленного грома. Тени описываемых регионов длинные, темные и выглядят так, будто бы готовы проглотить попавшего в них человека, и выплунуть вовне обгрызенные кости.

Броски на Силу Воли сопровождаются штрафом -6. Кроме того, герой должен отдать одну Метку Судьбы маршалу, когда из колоды извлекается Одноглазый Джек (Пики, Черви) или Король Самоубийц (Король Червей). Кроме того, носитель страха, должен вытаскивать карту из колоды каждый последующий оборот. С описываемыми регионами всегда связаны зловещие легенды и кошмарные истории.

БЫСТРАЯ ПРОВЕРКА

Во время проверки на страх, не забывайте, что TN Силы воли, увеличивается на показатель страха данного региона. Таким образом, $TN=7$ броска на Силу воли, в пределах Лост Анжелеса увеличивается до $12 = (7 + 5 \text{ Уровень Страх})$. Также не забывайте о том, что в регионах с уровнем страха большим 4, героям необходимо тянуть из колоды карты.

ПОВЕСТВОВАНИЕ ИСТОРИЙ

Когда герои рассказывают истории о своих победах над силами зла, они наносят существенный урон делу Рекконеров. К несчастью для персонажей, Лост Анжелес это гигантская темная комната, в которой правят владыки тьмы и кошмаров. Можно сказать, что Город Ангелов, это точка инициации Конца Времен.

Несмотря на все старания героев, обитатели города вряд ли успокоятся от их «сказок», поскольку ежедневная жизнь в Л.А. наполнена невообразимыми опасностями и кошмарами. Кроме того, не стоит забывать, что Лост Анжелес это самый большой город Лабиринта, и вряд ли персонажи смогут донести свои подвиги даже для половины его обитателей одновременно. Если даже герои и попытаются сделать это, то весть о их речи непременно долетит до ушей преподобного Гримма. Поскольку добрый пастырь заинтересован в том, чтобы стены его царства кошмаров были крепки, он, скорее всего, постарается как можно быстрее разобраться с наивным отрядом доброделов, решивших покуситься на его обитель бесконечного ужаса.

Несмотря на то, что умение *Повествование Историй* работает в Городе Ангелов также, как и в других местах таинственного запада, Гримм будет пытаться нейтрализовать благотворное влияние успокаивающих речей всеми возможными способами. В случае успешной проверки вышеозначенного умения, уровень страха снижается на стандартное значение -1. Кроме того, не забывайте, что в течение недели, Уровень Страх поселенца опять поднимется до 5 пунктов. В этом месте, память о великих победах быстро забывается за кошмарами реальной жизни, а герои, в один момент времени, распространяющие надежду в Золотом Круге, в следующий миг могут быть забыты или просто проигнорированы.

В том случае, если проверка умения *Повествования Историй* закончилась провалом, Уровень Страх в отдельном районе может поднять на 1, вследствие чего отдельная часть поселения может превратиться в зловещую Мертвую Землю! Если Гримм узнает о случившемся, то он может призвать персонажей на персональную аудиенцию. Слух о встрече преподобного с героями, вне всякого сомнения, достаточно быстро доберется до обитателей города, и еще более запугает их. Кроме того, преподобный может додуматься до того, чтобы втравить героев в еще большую авантюру, результатом которого окажется значительное повышение Уровня Страх в регионе.

Если же персонажи будут регулярно понижать уровень страха в Л.А., им придется иметь дело с отрядом Ангелов Хранителей или даже с самим Иезекией Гриммом. Преподобный может пригласить их на аудиенцию особого сорта, в результате которой, персонажи могут оказаться узниками Скалы, или важнейшими элементами очередного воскресного меню.

ПОТЕРЯННЫЕ ГЕРОИ

Город Лост Анджелес крайне мистическое место, и его темная аура может оказать определенное влияние на мистически настроенных персонажей. В отличие от обычных людей, не замечающих окружающие их странности, персонажи будут чутко реагировать на загадочные события, встретившиеся на их пути. Герой вряд ли сможет узнать много о тех таинственных происшествиях и эффектах, которые встретятся им во время первой прогулки по Л.А, и маршал не должен показывать им все тайны кошмарного города. Достаточно будет лишь раскидать несколько зацепок там, и несколько зацепок тут. Пусть герои сами постараются разобраться в себе, и в тех реакциях, которые вызывают они в обычных людях. Когда они наконец поймут, что происходит в округе, они, наверное, будут серьезно шокированы.

ОБЫЧНЫЕ ЛЮДИ

Стрелки, ковбои, маверики, а также другие персонажи, зависящие от быстрой руки и меткого глаза, попав в пределы Города Ангелов будут чувствовать себя не в своей тарелке. Это вызвано теми штрафами, что накладывает регион с Уровнем Страх 5 на способности искателей приключений. В большинстве случаев, этого достаточно, чтобы проблемы начались даже у самых невинных душ.

УЖАСНОЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ

Как вы уже догадались, Лост Анджелес манит к себе маниту, которые прибывают в город и ждут удобного случая, чтобы нанести вред людям. Внутри города существует огромная вероятность, что погибшие герои восстанут к нечестивой жизни в виде Проклятых. Если персонаж умирает внутри Л.А., то игрок должен вытянуть карту из колоды, и возродить своего покойника в том случае, если ему попала любая карта с картинкой (от Валета до Туза, Джокер также включается в число проклятых карт).

В то же самое время, на пути возрождения героя стоит несколько серьезных препятствий. Во-первых, в Лост Анджелесе нет кладбища. Аллея Иеговы служит местом скорби лишь формально, поскольку трупы в ее пределах погребают достаточно редко. Таким образом, персонажам придется предпринять некоторые усилия для того, чтобы тело мертвеца оказалось неповрежденным. При этом, стоит отметить, что Ангелы Хранители прикладывают множество усилий к тому, чтобы перевести все найденные трупы на бойню Островной Скалы, для последующей разделки и переработки. Мясники, работающие с мертвецами, наслышаны о Проклятых, и предупреждены Ангелами о том, чтобы все покойники перед разделкой лишались головы. При этом, вышеозначенная процедура должна происходить сразу же по прибытии похоронных барж из Лост Анджелеса. По этой причине, проклятым лучше надеяться на то, что они вернуться к жизни раньше, чем лишаться головы и собственных внутренностей.

РЕБЯТА СО СВЕРХЪЕСТЕСТВЕННЫМИ СПОСОБНОСТЯМИ

Персонажи, обладающие *Арканными Знаниями*, должны помнить, что в Лост Анджелесе их способности подвергаются существенным изменениям. Несмотря на то, что в большинстве случаев, модификации оказываются уникальными, есть некоторые общие черты, влияющие на всех владельцев сверхъестественных способностей.

СТИГМАТЫ

Проклятый день кровавого воскресенья принес с собой один неприятный эффект, оказывающий влияния на всех людей, обладающих умением *Арканное Знание*. Внутри Л.А., а также в 70-ти мильной зоне от города, люди знающие арканные дисциплины обнаруживают на своих руках кровавые раны – стигматы. Последнее значит, что с каждым днем волшебникам становится все сложнее и сложнее скрывать от других тайну своего арканного могущества. Несмотря на то, что раны на руках названы библейским термином, они не имеют ничего общего с христианской доктриной.

Стигмат помечает каждого арканиста оказавшегося в Лост Анджелесе и остается на его ладонях до тех пор, пока бедолага не покинет город. Если обладатель стигмат не будет соблюдать осторожность, то раньше или позже, его обязательно коснется вопрос Награды 22:18.

Стоит отметить, что внешний вид стигмат зависит от вида арканных способностей человека. К примеру шаманы, не имеют кровавых ран на руках, но их общий облик становится похож на внешний вид Духов Хранителей (детальное описание данного процесса может быть найдено в приложении Танцующие с Призраками). У верующих в христианскую религию, стигматы проявляются в виде открытых ран, которые возникают на руках, ногах и лбу. В святые дни кровотечение из стигмат обычно усиливается. Стигматы безумных ученых куда как более оригинальны. Исследователи, оказавшиеся в городе Ангелов, могут поражать окружающих видимыми зарядами статического электричества, или демонстрировать людям, как сквозь кожу может проступает пар или испарения от горящей призрачной скалы.

Теперь обратим свое внимание на картежников. Лица этих людей становятся красными, брови тонкими и выгнутыми, вследствие чего, своим внешним обликом они становятся похожи на Старого Ника.

Стоит помнить, что стигматы начинают появляться не сразу, а примерно через неделю пребывания героя в городе. С каждым, проведенным в Л.А. днем, они становятся все более и более заметны. По началу, стигматы можно прятать под бинтами и перевязками. Однако, это может служить лишь временной мерой предосторожности. Уже через месяц, стигмат становится столь явной, что единственный способ уберечь себя от неприятностей заключается в полной изоляции.

Несмотря на то, что в городе живет некоторое количество обитателей со стигматами, не все жители Л.А. хорошо относятся к ним. Временами, открытая враждебность окружающих, заставляет игрока совершить проверку на Силу Воли против TN=5 или 7. Когда персонаж покидает анклав Гримма, стигмат заживает в течение двух недель. Когда человек вновь возвращается в город Ангелов, кровавые раны вновь поражают его тело.

НАГРАДА 22:18

Известно, что Гримм использует феномен стигмат для достижения своих темных целей. Он ненавидит, когда в его городе шныряют типы со сверхъестественными способностями, в умах которых могут таиться заговоры по свержению теократического правительства. Иезекия понимает, что некоторые из этих людей стремятся разрушить все то, что он с таким трудом создавал в течение нескольких последних лет своей жизни.

Издав божественный Эдикт, преподобный поставил арканистов вне закона и объявил их служителями зла. Теперь, верные последователи преподобного имели полное право выслеживать поклонников Дьявола и отдавать их на расправу церковному суду. Появление стигмат на руках арканистов, было на руку Гримму, так как его последователи заполучили ориентир, благодаря которому у них появилась возможность безошибочно определять «злые души». Для того, чтоб еще более закрепить свое текущее положение, Гримм объявил награду за каждого человека, одаренного знаками ведьмовства, пойманного внутри Небесного Города. Эта награда получила название 22:18, по одноименному абзацу «Исхода», гласящего, что ведьма не должна жить.

Таким образом, человек, сдавший властям обладателя Стигмат, получает 500\$ наградных и возможность в течение недели питаться в столовых Ректората. Люди, на телах которых обнаружены стигматы, помещаются Ангелами Хранителями в специальный список врагов общества и подлежат немедленно поимке. Каждый человек, участвовавший в выдаче «злодеев», награждается деньгами и вкусными обедами с мясом.

Люди, считающие подход Гримма аморальным, также не могут чувствовать себя вне опасности. Их могут сдать властям быстрее, чем ты выкрикнешь словосочетание «К оружию!». Вне всякого сомнения, по обвинению в ведьмовстве пострадало множество невинных людей, которые перешли дорогу Гриммовским стукачам.

Однако, большинство стукачей вершат свои темные дела не от хорошей жизни. Они просто стремятся выжить и накормить свои семьи. В конце концов, жизнь неизвестного странника стоит для них гораздо меньше, чем фунт свежего мяса (при этом, стукачи вряд ли будут спрашивать, с какого зверя люди Гримма содрали столько отборной плоти). Впрочем, среди стукачей есть и те, что доносят на людей ради мести и собственной выгоды. Действительно, зачем самостоятельно вступать в неприятности, если Ангелы Хранители могут выполнять всю грязную работу и удовлетворить самолюбие стукача?

Иногда, обитатели Л.А. оскверняют руки трупов, дабы сдать властям мертвых ведьм и чаровников. В таких случаях, Ангелы Хранители не задают горожанам много вопросов и упрямо волокут труп на кладбище, не обращая внимания, на стекающую с лица «картежника» краску.

ТРУДНЫЕ ДНИ, БЕССОННЫЕ НОЧИ

Несмотря на то, что обладатели арканых способностей имеют множество проблем дневной порой, ночное время суток также опасно для них. Сон в Лост Анджелесе не несет с собой долгожданного отдыха, поскольку *арканисты*, решившие переночевать в Л.А. (или в 70-ти мильной зоне вокруг города) постоянно страдают от Недостатка *Ночные Кошмары*. В том случае, если у персонажа уже есть один такой недостаток, то ему придется совсем худо. Каждую ночь, он должен дважды совершать бросок на *Дух* против

Тяжелой Сложности (9). В том случае если бросок провален, персонаж не отдыхает, и просыпается на своем ложе с диким воплем.

Как и в случае со стигматами, маршал не должен рассказывать игрокам, что происходит с их персонажами на самом деле. Просто заставьте их совершить необходимый бросок и расскажите о результатах случившегося. Пусть несчастные сами решают, что стало причиной ночной бессонницы.

КЛИРИКИ АНАХУАКОВ

Город Лост Анджелес был центром Анахуаской религии, и остается им даже сейчас, после опубликованного Эдикта Гримма. Более того, века Анахуаков единственная сторонняя вера, которая продолжает вести существование внутри Благословенного Города преподобного. Поскольку Метисы составляют значительную часть жителей Л.А., Гримм вынужден терпеть их религиозные предпочтения. Если бы преподобный был бы менее терпим, то ему пришлось бы иметь дело с открытым восстанием на улицах города.

Впрочем, не стоит забывать, что после публикации Эдикта, большинство священников Анахуаков были вынуждены формально войти в церковь Преподобного. Однако, поклявшись в верности религии Иезекии, они обманули его точно также, как и ранних христианских священников. Совершая формальные ритуалы новой веры, Анахуаки не перестают молиться своим древним Богам.

Таким образом, в день любого религиозного праздника Анахуаков (например, в День Мертвых), клирики обитающие в 70-ти мильной зоне вокруг города Ангелов, получают бонус +1 к характеристике *Вера*. При этом, бонус является кумулятивным.

Фактически, вышеозначенный эффект является следствием кошмарного Кровавого Воскресения, инициированного Иезекией Гриммом. Описываемой кошмарное событие привлекло внимание древних ацтекских духов, и усилило могущество их священников. Таким образом, в дни праздников святые Анахуаков могут оказывать значительную помощь своей пастве.

БЛАГОСЛОВЛЕННЫЕ

Все чудеса и дары благословленных работают в пределах Лост Анджелеса также успешно, как и в других частях Таинственного Запада. Кроме того, во время святых дней, благословленные на 24 часа получают бонус +1 к своей характеристике *Вера*. Последнее вызвано волнениями людских масс, общее религиозное стремление которых, позволяет благословленным установить более крепкий контакт с Высшими Силами.

Однако, служители иных веры должны быть осторожны со своими дарами, поскольку Гримм считает их главными врагами своего мрачного культа. Тому, кто увидит человека, обладающего дарами или стигматами на руках или ногах, Гримм дарит сотни долларов наградных и кормит бесплатными обедами. То же самое распространяется на тех служителей церкви, рядом с которыми слышаться невидимые хоралы или звуки религиозной музыки.

Для того, чтобы обитатели города охотнее выдавали благословленных, Гримм заявил, что все вышеописанные признаки являются метками дьявола (или, как говорит сам правоверный Сай-таны). Кроме того, правоверный заметил, что любой мужчина или женщина, принадлежащий другой церкви, и заявляющий, что его вера служит идеалам Добра, является лжецом. Конечно, слова преподобного нелепы, но что вы хотите от человека, который ведет в бой Демонов, утверждая, что они являются солдатами Бога.

ПРОКЛЯТЫЕ

Многие проклятые услышали зов Лост Анджелеса, но немногие ответили на него. Несмотря на то, что Гримм жестоко расправляется с проклятыми, в Лост Анджелесе находится огромное количество свободных для маниту тел, которые остались после местных судов Линча. Впрочем, стоит отметить, что Ангелы Хранители быстро собирают все найденные трупы и разделяют их на бойнях Скалы.

Несмотря на то, что за борьбу с Проклятыми Гримму симпатизирует множество посторонних людей, истинную причину подобного поведения правоверного знают только члены его религиозного культа. На людях Иезекия говорит, что лишь его святость удерживает мертвецов вне пределов Божественного Города. Именно по этой причине, ночной порой, покойники не вытаскивают честных жителей поселения из теплых кроватей.

Теперь обратим свое внимание на Испанский Квартал. Любой мертвец у которого в башке есть хотя бы капля мозгов (если бы это было бы не так, то вряд ли бы он стал проклятым), должен держаться подальше от этого места во время Дня Мертвых. Все дело в том, что во время вышеозначенных фестивалей, верующие в Анахуакскую религию могут брать мертвецов под свой контроль (детальное описание этого процесса было приведено в третьей главе данной книги).

Если проклятый будет избегать все трех, вышеприведенных трудностей, то его жизнь мало чем будет отличаться от жизни иных проклятых в других местах Таинственного Запада. Л.А. отличается от других регионов только тем, что внутри города Ангелов ходячих покойников отправляют на тот свет не по собственной воле, а по прямому указу преподобного.

Заметьте, что проклятый, обладающий *Арканным знанием*, страдает от стигмат подобно обыкновенному живому человеку.

КАРТЕЖНИКИ

Внутри города Лост Анджелес, картежники страдают от эффектов, подобных недостатку *Плохая Карма* (см. приложение *Расклады и Картежники*). Короче говоря, арканист критически промахивается всякий раз, когда тянет из колоды Красный или Черный Джокер. Влияние *Плохой Кармы* немедленно нейтрализуется, когда персонаж покидает мрачный анклав Гримма.

Если герой уже имеет Плохую Карму, то для него не так уж и страшно попасть внутрь Лост Анджелеса. Оказавшись в Городе Ангелов, маниту не начинают сходить с ума по той простой причине, что они уже и так безумны. Вне всякого сомнения, рядом с Божественным городом живут огромные стаи бесов, крыша которых уехала далеко и надолго. Однако, при этом, Картежники не страдают от дополнительных штрафов и не получают никаких бонусов. В конце концов, кошмарные стаи маниту никак не могут влиять на дополнительное могущество арканистов.

БЕЗУМНЫЕ УЧЕНЫЕ

Внутри Лост Анджелеса возникло новое направление безумной науки, последователи которого собирают вместе разрозненные части трупов и превращают их в новых живых существ. Поскольку данный процесс можно описать как «вещь, о которой не должно знать человечество», герои автоматически не могут свернуть на данный темный путь. Уровень текущих исследований «заплатоделов» ограничен лишь волей маршала. Пятая часть данной книги описывает ужасающих существ, которые могут быть созданы с помощью этой кошмарной науки.

Теперь обратим свое внимание на обыкновенных Безумных Ученых. В Лост Анджелесе они могут заниматься своими исследованиями также, как и в других частях Таинственного Запада. Однако, внутри мрачного анклава Гримма, надежность безумных

устройств снижается на -1. Кроме всего прочего, это мерзкое место буквально наполнено гремлинами (см. сеттинг Мертвые Земли), пришедшими из других регионов Северной Америки. На 85 странице данной книги, вы можете найти, какое влияние эти существа оказывают на окружающий мир.

МАСТЕРА БОЕВЫХ ИСКУССТВ

Поскольку железные пути неуклонно приближаются к городу Ангелов, в поселении неуклонно возрастает численность китайского населения. Однако, к данному моменту времени, этим людям запрещено входить в город и покидать окрестности Лост Анджелеса. Китайцы в Л.А. не пользуются особым уважением, но к ним постоянно приглядываются доверенные люди железнодорожных баронов.

Вне всякого сомнения, китайцы стараются держаться вместе, и, к текущему моменту времени, им удалось создать внутри Призрачного Города что-то вроде Чайна-тауна. Большая часть китайцев обитает именно в этом месте, проводя свободное время в угрюмых салонах для курильщиков опиума.

Стоит отметить, что геройские способности, базирующиеся на Чи-И, остаются неизменными не только в Лост Анджелесе, но и вокруг Небесного города. Поскольку мастера боевых искусств, не обладающие профилем *Арканное Знание* они не страдают от стигмат. По этой причине, Гримм с подозрением относится ко всем азиатам, вне зависимости от того, могут ли последние применить свои силы против теократического правительства.

Если ты так и не понял, о чем мы сейчас с тобой говорили, то обратись к приложению *Великий Лабиринт*. Внутри него ты найдешь всю необходимую информацию, которая касается мастеров боевых искусств, а также их необычайных сил, ведущих человека к озарению.

ШАМАНЫ

В пределах города обитают всего несколько индейских шаманов. Все дело в том, что когда земля Калифорнии провалилась в море, большинство индейцев поняли намек духов, и отправились на территории своих предков.

Большинство шаманов, оказавшихся в окрестностях города, наблюдают загадочное видение. Им кажется, что Лост Анджелес наполнен скелетоподобными масау'у и другими призрачными созданиями. По этой причине, большинство шаманов покидают город даже не войдя в него, и только самые упрямые из них продолжают свой путь, толковав зрительный образ как вызов.

В пределах Л.А., ритуалы, дары и духи хранители действуют также, как и в других частях Таинственного Запада. Однако, внутри поселения входить в Охотничью Землю чрезвычайно опасно. Любой персонаж, использовавший внутри домена Гримма дары *Поиск Видений* или *Портал* должен совершить проверку на Дух Средней (5) сложности. Провал броска требует последующего обращения к таблице Безумия. В случае невероятного успеха, персонаж внезапно тратит все пункты умиротворения, которые он приобрел во время исполнения ритуалов, или отдал на сохранение своему Духу Хранителю.

Герой, обладающий профилем *Обитатель Лост Анджелеса*, может выбирать только того Духа Хранителя, который владеет дарами *Призрачная Медицина* или *Военная Медицина* (см. приложение *Танцующие с призраками*). Все остальные Духи Хранители стараются держать подальше от этого мрачного места, и рекомендуют делать то же самое своим верным последователям.

ЧЕРНЫЕ МАГИ

Нет ничего удивительного в том, что это единственная группа Арканистов, которая всячески поддерживает Гримма в его устремлениях. По некоторым загадочным (или явным) причинам, эти колдуны не страдают от эффектов стигмат и поэтому не выделяются в толпе.

Как вы уже догадались, эти люди подменяют собой Бога, и даруют последователям Гримма ту самую власть, которую верующие принимают за божественное вмешательство в мирские дела. По их мнению, далекий от Создателя человек, вряд ли бы смог творить те чудеса, которые вершит в Лост Анджелесе преподобный Гримм.

Весьма вероятно, что когда избранные Гриммом колдуны покидают город, они берут с собой особые монетки, впитавшие в себя темную энергию, вырвавшуюся в день Кровавого воскресенья. Эти предметы таит в себе огромную силу, которая маскирует черную магию колдунов и дарует избранник огромную арканную силу. Благодаря монетам, преподобный распространяет свои убеждения по всему Таинственному Западу, и влияет на тех людей, к которым не может прикоснуться лично.

СТРАХ В ГОРОДЕ

Зловещие здания Лост Анджелеса мрачными силуэтами поднимаются над темными улицами города. В темных, угрюмых переулках этого мрачного поселения частенько можно увидеть стаи голодных собак. Эти твари уныло грызут гнилые кости и убегают, когда кто-то долго смотрит на них. Ветер здесь редок, а его слабое дыхание едва шевелит ветви искривленных, умирающих деревьев.

Если не обращать внимания на мрачные ландшафты мертвой земли, то город является очень чистым местом. Во всяком случае, в Золотом Круге практически нет грязи, и болтающихся без привязи лошадей. Да и откуда им быть, если местное население так жаждет пищи, что любая «ничейная» кобыла может быть мигом разрублена на бифштексы.

Поскольку уровень страха в городе невероятно высок, стекла и зеркала домов отражают в себе зловещие картины возможных реальностей – иллюзорные смерти отряда, жен и возлюбленных персонажей, которые предаются разврату со старыми врагами героев. Временами, в стеклах проскакивают жуткие фантасмагорические образы тварей, состоящих из склизких груд плоти и мерзких щупалец. Третьи зеркала таят в себе облики состарившихся персонажей, потративших свою жизнь на бесплодные поиски истины или правды.

Маршал должен помнить, что эти злые картины не требуют от игроков проверок на *Силу Воли*. Они нужны лишь для того, чтобы заронить в душу героев тревогу и сомнение.

ВЕЛИКАЯ ВСТРЯСКА

История Лост Анджелеса началась с Великой Встряски. Чудовищного землетрясения, обрушившего западное побережье Калифорнии в морскую пучину. Сейчас, угрюмые осколки этого региона носят название Великий Лабиринт. Сразу же после катастрофы, регион начал страдать от активности чудовищных тварей.

В приложении *Быстрый И Мертвый*, вы могли прочитать о том, что до Великой Встряски Гримм был обычным священником, работающим в церкви Лос Анджелеса. После того, как землетрясение обрушило город в пучины Тихого Океана, Иезекия попытался вывести своих прихожан из района катастрофы, но не успел осуществить своего замысла. Голодная паства была на грани смерти, и съела своего духовного вождя, предварительно убив его.

По этой причине, мы не можем считать сегодняшнего Гримма человеком. Он неестественная аберрация, обитающая в облике преподобного. После того, как Иезекия вернулся из мертвых, он собрал из своих последователей каннибалов и создал новый страшный культ. Люди, отказавшиеся войти в новую организацию, были убиты и съедены. В этот раз, мяса попробовал и сам Гримм.

Разобравшись с недовольными, Иезекия отвел трупоедов в то самое место, где сейчас располагается Лост Анджелес. Пару недель спустя, культисты приступили к постройке Небесного Города, план которого, во снах, внушили Гримму сами Рекконеры.

Фанатики преподобного не долго оставались в одиночестве. Открытие призрачной скалы привело к тому, что Лабиринт стал вновь наполняться людьми. По этой причине, в постройке Лост Анджелеса приняли участие не только каннибалы, но и обычные представители рода человеческого. Примерно в то же время, Гримм основал Церковь Лост Анджелеса, под именем которой скрывался злоеший культ Лост Анджелеса. Люди, присоединяющиеся к церкви, даже не подозревали, что скрывается за ее благочестивым фасадом.

Занятно, но Гримм позволил вступать в церковь всем желающим без исключения. Таким образом, в организацию могли войти и грешники и святые. Конечно, присутствие верующих повышало авторитет церкви, но Гримм обращал значительное внимание не на них, а на грешников.

РЕЛИГИЯ ПРЕПОДОБНОГО ГРИММА

Основная задача Церкви Гримма состоит в том, чтобы обеспечить популярность преподобного перед широкими массами городского населения. Кроме того, церковь полезна еще и тем, что постоянно вербует новых членов для культа. Конечно, всякий людоед понимает, как трудно привлечь людей к ритуалам поедания плоти себе подобных. Однако, Гримм мастерски решил эту задачу, организовав бесплатные обеды, на которые приходят и стар и млад. Поверьте, но от воскресного стола до вступления в культ нужно сделать всего один шаг. И он достаточно прост для тех, кто изведает вкус человеческой плоти.

Стоит отметить, что большинство людей не подозревают о том страшном пути, на который поставил их преподобный Гримм. Кошмарная тайна открывается лишь тем, кто вошел в культ и уверил братьев в своей бесконечной преданности делу преподобного. Поскольку последователи Иезекии люди весьма подозрительные, они собирают информацию о кандидате и подвергают его испытаниям. Последний тест заключается в том, что кандидат в культисты есть барбекю из человеческого мяса на тайной встрече каннибалов, которая проходит внутри знаменитой Скалы. В том случае, если будущий культист отказывается от угощения, он сам становится обедом.

Важно помнить, что Ангелы – Хранители не поголовно вовлечены в культ. Однако средние и высшие чины боевой организации отлично знают, каков круговорот жизни и смерти в пределах Лост Анджелеса.

ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ИЕРАРХИЧЕСКОЙ ЛЕСТНИЦЕ

Надеюсь, парень, ты видел, что в книге содержится архетип Ангела – Хранителя. Мы внедрили его в текст Руководства по двум причинам.

Во-первых, герои (как и игроки) очень мало знают о Культе Гримма. Данный архетип позволит игрокам войти в церковь и узнать некоторые ее тайны.

Во-вторых, мы не смогли придумать ни одной причины, по которой игрок не смог бы стать членом церкви Лост Анджелеса, и подняться до Ангела – Хранителя низкого ранга. Если игроки хотят стать сектантами, дайте им эту возможность. Мы думаем, что итоговый результат позабавит весь собравшийся отряд. Впрочем, не забывай, что герои не могут

достичь в секте Гримма достаточно высокого положения, хотя и способны усиливать показатель *Вера: Церковь Лост Анджелеса*. Если персонажи пойдут по означенному выше пути, они обязательно попробуют то, чем Гримм угощает своих последователей по воскресеньям. В то же самое время, преподобный не обязан открывать своим новым друзьям все тайны собственного религиозного объединения.

Кроме того, герои не могут стать благословленными членами пасты Гримма по той простой причине, что они сражаются со злом, а не делают его. В том случае, если персонаж действительно последует за учением преподобного, то игроку довольно скоро придется смириться с тем, что его герой стал каннибалом. Когда злая трансформация станет неизбежной, маршал должен будет провести с играющим серьезный разговор, и взять героя-людоеда под свой контроль. Однако, некоторые маршала могут дать игроку шанс на спасение. Персонаж должен сойти с тропы зла тем или иным способом. Иначе, он вновь выйдет из-под контроля игрока.

РАБОТА НА ДРУГУЮ СТОРОНУ

Когда персонаж сходит с доброго пути, герои (и игроки) не обязаны немедленно узнавать об этом. Гораздо интереснее будет, если борцы за правое дело продолжают прежние отношения со своим товарищем не подозревая о смене о его текущего мировоззрения. В том случае, если ты готов продолжать игру с темным персонажем, ты можешь проделать с ним множество интересных вещей. В частности, Гримм может держать его в отряде, как личного шпиона. Получая темные направления от Маршалла, герой все больше и больше будет скатываться во мрак, из которого не будет возврата.

В том случае, если игрок не согласится с подобной судьбой, обсуди с ним детали происходящего и договорись о том, как персонаж встретил свою смерть. После этого, скажи остальным игрокам, что их персонаж их товарища решил уйти из группы, так не мог больше работать по указке Преподобного.

ГРЕХ И ИСКУПЛЕНИЕ

В том случае, если ты считаешь, что персонажи достойны не только кнута, но и пряника, не забудь напомнить падшему герою о том, что он имеет шанс на искупление содеянных прегрешений. Когда игрок согласится с подобным предложением, верни героя в партию, заранее предупредив, что избранный путь будет длинным, долгим и не терпящим шатаний из стороны в сторону. Если герой пойдет по нему, то он, возможно, сможет спасти свою душу от вечного проклятья.

Вне всякого сомнения, путь искупления различен для каждого игрока и меняется от ситуации к ситуации. Впрочем, достаточно часто, искупление требует от героя личного самопожертвования. Когда герой умирает на пути к спасению, это может быть лучшим исходом для него. В конце концов, персонаж был с Гриммом, совершил множество страшных вещей, и теперь поплатился за свои преступления. Иногда, злодеяния персонажей бывают столь ужасны, что их практически невозможно искупить.

Конечно, игроки вряд ли возрадутся, когда потеряют своего любимчика. Однако, смерть персонажа, сошедшего с пути добра, в каком-то смысле, освободит их от множества трудностей, и заставит их расстаться с «заслуженным» героем. Помни, что геройская смерть персонажа выглядит гораздо эффектнее, чем простое уничтожение записей о нем.

ВОСКРЕСЕНЬЕ, КРОВАВОЕ ВОСКРЕСЕНЬЕ

Если ты хочешь узнать больше об этом страшном дне, внимательно прочти приключение *Башня Дьявола 2: Сердце Тьмы*. В нем ты найдешь детальное описание кровавого

нападения и предшествующих ему событий. Если ты не имеешь доступа к вышеозначенной книге, то мы кратко перескажем тебе ее содержание.

Для того, чтобы церемония прошла успешно, Гримм вынужден был использовать при ее подготовке гигантский призрачный брильянт Сердце Тьмы. До кровавого воскресенья, темная магия Гримма действовала только внутри городской черты. После мрачного дня, радиус ее активного использования расширился до 75 миль от кафедрального собора Лост Анджелеса. Кроме того, после ужасной церемонии, Гримм смог инициировать темную магию Рекконеров, выдавая ее за небесную помощь самого Господа.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД ГРИММА

Получив доступ к темному могуществу Рекконеров, Гримм начал использовать свои новые силы для того, чтобы помешать прокладке железных дорог, стремящихся к западному побережью. В действительности, преподобный желал прекращения всякого строительства не потому, что он был против стальных машин, а из-за того, что в мыслях своих, он желал еще больше расширить, подвластную ему, темную территорию. Для того, чтобы осуществить план захвата, Гримм приказал своим людям строить по всей стране маленькие церкви. При этом, внутри каждого религиозного сооружения должен был стоять алтарь, хранящий в себе частичку главного алтаря из Лост Анджелеса. Сила этой частички была такова, что в определенном радиусе от церкви, темные заклинания преподобного вновь начинали работать.

Для того, чтобы крестовый поход увенчался успехом, первой целью вторжения был выбран небольшой городок, со знаковым наименованием Хеллтаун. Гримм направил туда небольшую колонну культистов, которую возглавляли Ангелы Мщения.

После того, как к городу подошли колонны северян, под руководством Чамберлена, культисты вступили в схватку с силами союза и потерпели закономерное поражение. Случившаяся ночью резня, причинила урон только частям федеральных войск, так как культисты были далеко от города. В каком-то смысле, сам Хеллтаун нанес удар возмездия по военному отряду янки.

Однако, что же случилось в городе на самом деле? Мы вернемся к ответу на этот вопрос немного позже, а пока лишь скажем, что Гримм столь сильно возрадовался новым магическим силам, что решил всерьез объявить внешнему миру Святую Войну. Он увидел шанс достичь небывалого могущества, и взять под контроль те регионы страны, которые раньше были недостижимы для него. Каждый раз, когда культисты приходили в новое местно, они основывали новую церковь. После этого, фанатики оглашали эдикт и говорили горожанам о том, что если они не примкнут к церкви Гримма, то им придется покинуть поселение.

Несмотря на то, что подобное положение дел было немыслимо, первыми встревожились железнодорожные бароны. Дело было в том, что города, оккупированные культистами Гримма, запрещали кампаниям прокладку железнодорожного полотна, на некотором расстоянии от города. Словесные перепалки между верующими и людьми кампаний иногда превращались в кровавые столкновения, после которых несчастные городишки просто прекращали свое существование.

ПАДШИЕ

В том, что Гримм говорит об этих существах, есть некоторая доля правды. Они действительно падшие Ангелы, поступившие на службу преподобному. К несчастью, большинство людей почему-то забыло, что самым известным падшим ангелом был Люцифер, и что после своего падения ангелы-отступники получили наименование демонов.

Однако, падшие Гримма мало чем напоминают собой тех демонов, что вы могли видеть на картинах и книжных рисунках. Эти существа больше похожи на грязных ангелов со сломанными крыльями. Несмотря на то, что падшие выглядят абсолютно по-разному, статистика их примерно одинакова. Ниже мы приведем описание двух существ данного вида. Поскольку падшие ангелы сверхъестественные и злые существа, клирический дар *Защиты* будет успешно работать против них.

Самые мощные из падших ангелов, являются чрезвычайно опасными монстрами. Однако, на наших страницах будут приведены самые средние представители демонического войска.

Стоит отметить, что Гримм с некоторой осторожностью относится к бесам, призванным из самых темных уголков Охотничьей Земли. Впрочем, демоны успешно справляются с его приказанием убивать всех тех, кто не принадлежит культу Лост Анджелеса.

Большой Падший Ангел

Физические характеристики: D:3d6, N:4d8, S:5d10, Q:3d8, V:4d10

Уклонение 5d8, Бой: Меч 6d8

Умственные характеристики: C:3d6, K:1d4, M:4d8, Sm:1d6, Sp:2d6

Передвижение: 8

Размер: 12

Ужас: 9

Специальные способности:

Поражающие способности: Пламенеющий меч (STR + 2d8). Если герой загорелся, зови на помощь маршала, ибо он будет получать 1d6 пунктов урона каждый оборот боя.

Огненное дыхание: Через один раунд боя, бес может выплевывать изо рта поток смертоносного пламени (действие пламени напоминает собой действие огнемета и наносит 1d10 пунктов урона).

Полет: Передвижение 18

Малый Падший Ангел

Физические характеристики: D:2d6, N:4d6, S:4d6, Q:3d6, V:4d6

Уклонение 4d6, Бой: Ближний 4d6, Стрельба: Лук 5d6

Умственные характеристики: C:1d6, K:1d4, M:4d6, Sm:1d6, Sp:1d6

Передвижение: 6

Размер: 4

Ужас: 7

Специальные способности:

Лук: (STR + 1d6 + Яд).

Яд: Яд стрелы накладывает штраф -1 на *Подвижность* персонажа. Действие яда продолжается в течение 5 минут. Для того, чтобы противостоять данному эффекту, жертва яда должна совершить Тяжелый (9) бросок на характеристику *Энергичность*. Эффекты от попадания нескольких стрел суммируются.

ЭДИКТ

Эдикт Гримма поставил всех людей, находящихся вне церкви Лост Анджелеса, по другую сторону теократического закона. Своим указом, преподобный решил преобразовать всю подвластную ему землю Калифорнии согласно своим мрачным видениям. Конечно, истинная цель эдикта, сформировать из Лост Анджелеса землю, населенную каннибалами. В то же самое время, указа преподобного является инструментом для Ангелов Хранителей, которые, следуя ему, изгоняют прочь неверных, а также предупреждением для всего остального мира. В каждой строчке этого послания сквозит недвусмысленная угроза, которую поймет всякий человек, слышавший Эдикт.

БЕГСТВО ДАНСТОНА

Как ты уже понял, хороших парней убить не так просто. Данстон покинул свой офис невредимым, но он сразу же знал, чем все может кончиться, и предпринял соответствующие меры предосторожности. В планы Данстона никак не входила победа Гримма, вследствие чего шериф убрался из Лост Анджелеса, и вернулся в Призрачный Город следующей темной ночью. Там он встретился с Анселем Паскалем и присоединился к Людям Линий.

Повстанцы с радостью приняли беглого шерифа, так как им серьезно не доставало людей с опытом руководящей деятельности. Уже через несколько месяцев Данстону удалось договориться с северным правительством, после чего, Люди Линий стали получать существенную поддержку в виде оружия. Дополнительная информация о Данстоне может быть найдена в Шестой Главе данной книги.

АНГЕЛЫ ХРАНИТЕЛИ

Как я уже писал ранее, высшие представители Ангелов – Хранителей поголовно состоят в мрачном культе Гримма. Те, кто не знают страшную тайну Преподобного, наивно верят в правоту своего дела. В целях самозащиты ангелы используют различное огнестрельное оружие. Однако, наиболее фанатичные из них, носят с собой мечи, которые именуются «Лезвиями Справедливости». Кроме того, не стоит забывать, что некоторая часть культистов способна использовать черные заклинания Гримма. При этом, в 75-ти мильной зоне вокруг Лост Анджелеса, инициация заклинаний проходит таким образом, что никто не может определить ее темную природу.

Ангел Хранитель

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:2d8, Q:2d6, V:2d6

Бой: Ближний 3d8, Стрельба: Пистолеты, ружья, дробовики 2d6, Передвижение украдкой 2d8

Умственные характеристики: C:2d8, K:1d6, M:1d8, Sm:2d6, Sp:2d6

Сила воли 3d6, Вера 4d6, Благоговейный страх 2d8, Поиск 2d8, Выживание в городе 3d6

Передвижение: 8

Размер: 6

Твердость в бою: 12

Профили: Законник 1

Недостатки: Самобичевание

Экипировка: В отряде из пяти последователей культа, 2 хранителей несут пистолеты, 2 ружья и 1 несет дробовик.

АНГЕЛЫ МЩЕНИЯ

Ангелы Мщения, входят в состав больших патрулей и военизированных формирований Гримма. Как правило, они выполняют специальные миссии, связанные с ловлей врагов теократического порядка. Эти люди умеют пользоваться темной магией, которая в пределах 75-ти мильной зоны, действует так, как будто бы она исходила от сил добра.

Ангел Мщения

Физические характеристики: D:3d8, N:3d6, S:3d6, Q:2d8, V:3d8

Уклонение 4d6, Бой: Меч 4d6, Верховая езда 3d6 Стрельба: Пистолеты 4d6, Метание: Bolt O Doom 4d8

Умственные характеристики: C:4d8, K:3d6, M:3d8, Sm:4d6, Sp:3d8

Научное знание: Окультизм 3d6, Вера: Церковь Лост Анджелеса 4d8, Сила Воли 4d8, Лидерство 3d8, Благоговейный страх 4d8, Тщательность Исследования 3d8, Поиск 4d8

Передвижение: 6

Размер: 6

Твердость в бою: 16

Профили: Голос (Пугающий)

Недостатки: Самобичевание

Черная магия: Bolt O Doom: 3, Dark Protection 3

Экипировка: Меч, Кольт Миротворец, 1 набор кровавых костей и фрагмент алтаря.

ФРАГМЕНТЫ АЛТАРЯ

Те Ангелы Мщения, что выполняют свои миссии, вне 75-ти мильной зоны вокруг Лост Анджелеса, всегда носят при себе осколки кафедрального алтаря, размер которых не превышает размера пули. Как вы помните, кафедральный алтарь позволяет Гримму маскировать темную магию под волшебство, инициированное при помощи неба. Подобная маскировка накладывается также и на тех, кто несет с собой описываемый осколок.

Таким образом, Ангелы Мщения, действующие на большом расстоянии от города, маскируют Bolt O Doom под Божье Пламя, а Dark Protection под священный ореол. Рядом с куском алтаря даже восставшие Окровавленные выглядят подобно ангелам, сошедшим с неба.

АНГЕЛ СМЕРТИ

Имя этого человека Гаррет Блэк. Он проклятый, который временами пугает самих маниту. После смерти и воскрешения из могилы, разум этого человека утратил остаточную связь с реальностью, вследствие чего Гаррет решил, что на самом деле он никто иной как сама Смерть.

Несколько лет назад, Блэк решил направиться в Лост Анджелес, и это была его самая крупная ошибка. Ангелы – Хранители поймали его и привели в церковный суд, приговаривая, что в глазах Бога он отвратительное порождение Тьмы. Стоит отметить, что при попытке ареста Гаррета полегло множество последователей Гримма.

После прибытия на Скалу, Гримм поставил перед Гарретом выбор. Или присоединиться к культу, или остаться в темницах до самого конца вечности. Занятно, что считая себе инкарнацией смерти, Блэк был счастлив подписаться под бумагами Преподобного.

Известно, что Гримм использует Блэка для быстрого решения сложных проблем. В конце концов, в городе есть люди, которые не могут по тем или иным причинам предстать перед церковным судом, и тем самым избегают разделки на бойнях Скалы. Если герой начнут надоедать Гримму, скорее всего, к ним вскоре совершит визит Ангел Смерти.

По всей видимости, Блэк весьма доволен своим текущим положением. Его черная душа до сих пор состязается с маниту в мрачном желании свершить как можно больше зла. Некоторые из поступков этого человека были столь ужасны, что шокировали самого преподобного.

Ангел Смерти (Гаррет Блэк)

Физические характеристики: D:3d8, N:3d6, S:2d8, Q:3d10, V:2d6

Бой: Нож 3d6, Стрельба: Пистолеты 4d8, Передвижение украдкой 5d6, Метание: Bolt O Doom 4d6

Умственные характеристики: C:3d8, K:2d6, M:3d10, Sm:3d6, Sp:3d10

Сила Воли 4d10, Благоговейный страх 4d10, Поиск 4d8, Выслеживание 4d8 Тщательность Исследования 3d8, Поиск 4d8

Передвижение: 6

Размер: 6

Профили: Пристальный взгляд

Недостатки: Жажда крови, Вырождение 5, Считает себя монстром

Специальные способности:

Черная магия: Bolt O Doom: 2, Dark Protection: 2, Cloak Of Evil: 2

Проклятый.

Преимущества проклятых: Дыхание склепа 3, Маска Смерти 2, Пангерик 4, Меченый смертью 2

Внешний вид: Высокий, черный и смертоносный.

ЛОСТ АНДЖЕЛЕС

В городе есть еще множество страшных вещей, о которых уважаемый автор данного труда ровным счетом ничего не знает. Мы просветим тебя относительно их. Правду ты сможешь найти только здесь.

ГРЕМЛИНЫ

В Лост Анджелесе обитает огромное количество Гремлинов. Это место привлекает их также, как мух влечет к себе мертвая груда плоти. Каждый раз, когда безумное устройство проваливает проверку на Надежность, игрок должен вытащить из колоды карту. Если выпадает джокер, в машину проникает 1d6 гремлинов.

Известно, что Гремлины всюду орудуют на телеграфных линиях, ведущих в город, и исходящих из него. Эти твари искажают или вовсе не передают телеграмм, в которых содержатся плохие новости или призывы о помощи. Бестии орудуют так ловко, что телеграммы не доходят даже до первого пункта приема связи. Короче говоря, ты уже понял, что в Лост Анджелесе нельзя надеяться на провода.

Мы специально не приводим механику на случай пропажи сигналов. Маршал сам должен решить, когда пропадают телеграммы, дабы внести в игру еще немного удовольствия.

МОРСКАЯ ГАВАНЬ

Доки связывают Лост Анджелес с внешним миром, вследствие чего, жизнь здесь не прекращается ни днем ни ночью. Конечно, некоторые заведения порта закрываются в поздние часы, но совсем не факт, что владельцы их после этого отправляются на покой.

ЧИСТИЛЬЩИК

Когда в городе появились первые трупы, некоторые газеты сразу же пустили утку, что в доках орудует безумец. Журналисты дали сумасшедшему запоминающееся имя, назвали его серийным убийцей и заработали на своих фантазиях множество денег.

В действительности, чистильщик не человек. Это целая группа мертвецов, некогда плававших на судне *Плеть Моря*. Когда-то это мрачный корабль, был грозой лабиринта, а его капитан имел каперские свидетельства не от КША и США одновременно. Плеть Моря пошла ко дну после неудачного столкновения с Мексиканским броненосцем.

К несчастью, не все покойники пиратского судна решили остаться на дне морском. Владелец Плети, капитан Карл Брутус стал проклятым, и многие его последователи также посмотрели в глаза своей смерти. Очнувшись после гибели, Брутус вновь сколотил свою

шайку и начал орудовать на темных улицах Морской Гавани в ночную пору. Брутус всегда имел тягу к молоденьким девушкам, и теперь, в проклятом состоянии, это влечение усилилось еще больше. Для того, чтобы угодить капитану, прячущемуся под доками, мертвые моряки начали отыскивать для него жертв покрасивше и помоложе. Выбрав девушку, матросы затаскивали ее под воду, где их и поджидал сам капитан.

После утоления своих желаний, Брутус вместе с людьми вытаскивал тело женщины на улицу, предварительно набив ее утробу разными морскими тварями. Последнее, с точки зрения капитана, и было платой за оказанные услуги.

Поскольку смерть заставила Брутуса соблюдать максимальные меры предосторожности, он редко показывал свою голову над поверхностью воды в течение светлого времени суток. По этой причине, все грязную работу за него, проделывали его люди, а сам капитан наслаждался жизнью в пучине. Вне всякого сомнения, поймать капитана достаточно сложно, а быть пойманным им, еще хуже!

Маршал должен использовать для людей Брутуса статистику стандартных живых мертвецов. Покойники имеют при себе огромные ножи, лезвия которых заржавели из-за постоянного пребывания в соленой воде.

Капитан Брутус

Физические характеристики: D:3d8, N:2d8, S:3d8, Q:3d10, V:2d6

Бой: рукопашный, Нож 3d8, Плавание на судах 4d8, Стрельба: Пистолеты 4d8, Плавание 2d8

Умственные характеристики: C:4d8, K:2d6, M:2d10, Sm:3d8, Sp:3d8

Область Знания: Великий Лабиринт 4d6, Сила Воли 4d10, Лидерство 4d10, Благоговейный страх 2d10, Поиск 4d8, Торговля: Пиратство 4d6.

Передвижение: 8

Размер: 6

Профили: Чувство Направления, Голос

Недостатки: Осторожность

Специальные способности:

Проклятый.

Преимущества проклятых: Нечистый хозяин 5

Внешний вид: Черноволосый, приземистый человек, испещренный шрамами. Кожа его белая и раздувшаяся.

ДОКТОР НЕПТУН

Вне всякого сомнения, ты уже начал с недоверием относиться к воде Нептуна, как только в первый раз услышал про нее. Если бы все было так просто, как тебе кажется, то Ангелы Хранители давно бы выставили доктора Нептуна вон из города. Действительно, фильтрация воды через Призрачную Скалу удаляет из нее соль, но в то же время добавляет в нее новые химические вещества, которые превращают жидкость в галлюциногенный наркотик.

По этой причине, любой персонаж, хлебнувший описываемой жидкости, должен совершить Трудный (7) бросок на характеристику Энергичность. В случае провала, в сознание героя начинают вторгаться различные галлюцинации. В большинстве случаев, люди видятдвигающиеся цветные узоры в коврах и обоях, загадочные появления маленьких тварей, вроде змей и скорпионов, а также видения того, что члены отряда являются не живыми людьми, а проклятыми. Иногда героям кажется, что они стали другого пола. В клинических случаях, несчастным начинает мерещиться, что их товарищи стали проклятыми и при этом изменили свой пол. Некоторые начинают видеть, что их ближнее окружение превратилось в падших ангелов, и их задача заключается в очищении

города от скверны грешников. Короче говоря, маршал может использовать любые понравившиеся события, для того, чтобы герои попали наяву в царство ночных кошмаров. Поскольку галлюцинации очень реалистичные, описывайте их эффекты игрокам так, как будто – бы они свершились на самом деле, и не объясняйте им, что эффекты галлюцинации описываются в специальной таблице, и определяются броском кубика.

В том случае, если при броске на безумие выпадает критический промах, персонаж начинает испытывать к воде Доктора Нептуна непреодолимую тягу.

Кроме того, стоит отметить, что персонажи, обладающие профилем *Арканное Знание: Шаман* не испытывают никаких отрицательных эффектов от употребления описываемой жидкости. Мало того, при желании они могут воспользоваться водой для того, чтобы войти в альтернативное состояние сознания.

ТОРГОВЛЯ ЛЮДЬМИ

Ночной порой, когда все добрые жители попрятались по своим домам, один из складов портового района продолжает функционировать. Здесь проходит запрещенная продажа рабов, которых предлагают торговцы из различных частей Великого Лабиринта. Большая часть пленников прибывает из прибрежных городов, Мексиканской империи, а также с судов, некогда потерпевших кораблекрушение.

Будучи свободными людьми, рабы принадлежали различным социальным классам. Однако, им всем не повезло попасть в руки работорговцев. Стоит отметить, что торговля людьми нелегальна на территории Калифорнии. К ней с одинаковым презрением относятся Северяне, Южане и даже последователи Гримма. По этой причине, сей опасный бизнес хранится в полном секрете, и его владельцы предпримут любые усилия для того, чтобы их тайна не была раскрыта.

Впрочем, иногда Ангелы Хранители посылают на торги своего доверенного человека. Рабы, купленные посланником Хранителей быстро переправляются на Скалу, где их жизненный путь стремительно подходит к концу.

ИСПАНСКИЙ РАЙОН

Стандартный уровень страха в Испанском Районе равен 5. Во время малых религиозных праздников он понижается до 4, тогда как во время крупных фестивалей его показатель может снизиться даже до 3. Даже если ты не Метис, то Испанский Квартал будет для тебя самым безопасным местом во всем городе.

ЭЛЬ ЭФЕ

Дон Лопес удерживает свою власть в квартале железной хваткой. Однако, о нем известно не так уж и много. Этот человек строит свое будущее не на магии, а на ружьях. Впрочем, к последним он прибегает не часто, так как в Испанском районе он главное лицо, и его прямого приказа очень часто бывает достаточно для того, чтобы все беспорядки немедленно прекратились.

Дон Ксотли Лопес

Физические характеристики: D:4d6, N:2d6, S:2d6, Q:2d6, V:4d6

Бой: рукопашный 2d6, Стрельба: Пистолет 4d6, Передвижение укрдкой 2d6.

Умственные характеристики: C:2d10, K:2d8, M:4d12, Sm:3d10, Sp:2d6

Область Знания: Лост Анджелес 5d8, Сила Воли 4d6, Вера: Анахуак 4d6, Язык: Английский 2d8, Язык: Испанский 4d8, Убеждение 4d12, Благоговейный страх 4d10, Поиск 2d10, Выживание в городе 5d10.

Передвижение: 6

Размер: 6

Твердость в бою: 12

Профили: Динеро 4, Обитатель Лост Анджелеса, Метис, Знаменитость 3

Недостатки: Обязанность -4 (Испанский район), Суеверность, Мстительность

Специальные способности:

Проклятый.

Преимущества проклятых: Нечистый хозяин 5

Внешний вид: Мужественный черноволосый метис с белозубой улыбкой.

АНАХУАКИ

Сеньор Хумо, самый уважаемый анахуак города до сих пор остается жив, поскольку держит голову низко и не зазнается перед отцом Гутиересом и Преподобным Гриммом. В конце концов, Анахуаки так хорошо научились прятаться, что подобное поведение не доставляет сеньору Хумо особых проблем. С Доном Лопесом у Хумо также нет трудностей, так как этот влиятельный господин четко знает границы своей власти, и испытывает по отношению к сеньору что-то вроде дружбы.

Несмотря на мрачную природу Лост Анджелеса, Сеньор Хумо пытается спасти метисов от того безумия, что сейчас полностью охватило город. Вне всякого сомнения, он хороший человек, думающий о безопасности своих людей. Сеньор Хумо окружил себя ореолом таинственности, дабы обитатели Испанского Района могли лишь догадываться об его истинных способностях. В большинстве случаев, сеньор пытается решить ситуацию дипломатическим путем, но в случае возникновения необходимости, он с легкостью обращается за помощью к небесным покровителям.

Отец Хумо

Физические характеристики: D:4d8, N:3d6, S:2d8, Q:1d8, V:4d6

Бой: рукопашный 2d6, Стрельба: Пистолет 4d6, Передвижение украдкой 2d6.

Умственные характеристики: C:3d10, K:3d6, M:4d8, Sm:2d10, Sp:5d12

Область Знания: Лост Анджелес 3d10, Сила Воли 5d12, Вера: Анахуак 6d12, Язык: Английский 2d6, Язык: Нахуатль 4d6, Язык: Испанский 4d6, Убеждение 4d10, Тщательность исследования 3d10, Поиск 2d10, Выживание в городе 2d10.

Передвижение: 6

Размер: 6

Твердость в бою: 18

Профили: Арканное знание: Анахуак, Обитатель Лост Анджелеса, Высокопоставленный друг 4 (Дон Лопес), Метис, Небесный Хранитель: Пречистая Дева Мария.

Недостатки: Враг -2 (Ангелы Хранители), Обязанность -4 (Верующие)

Специальные способности:

Ритуалы: Общность, Пост, Офренда, Молитва, Пение.

Дары: Метка Пепла, Благословление, Освящение, Контроль над мертвыми, Проклятье, Личина, Колибри, Разговор с мертвым, Призыв мертвого.

Внешний вид: Высокий беловолосый метис, носящий цветные одежды. На его морщинистом лице всегда можно увидеть таинственную улыбку.

ОТЕЦ ХУАН ГУТИЕРЕС

Отец Гутиерес пробыл в Лост Анджелесе длительное время, вследствие чего на его руках появились стигматы. Кровь сочится у него из рук, ног, лба и обоих боков. В святые дни раны раскрываются еще больше, вследствие чего, настроение отца значительно ухудшается.

Забавно, но Отец Гутиерес не является членом культа Анахуаков. Хумо и Лопес держат его поблизости от себя только по той причине, что не желают разъярить Предподобного Гримма, желающего узнать многочисленные подробности о последователях Анахуакской религии. В том случае, если деятельность Гутиереса станет опасна для культа, Хумо и Лопес выдадут святого отца Гримму, несмотря на всю их симпатию к нему.

Гутиерес прибыл в Лост Анджелес из Флориды около четырех лет назад. Он приехал в Лост Анджелес, для того, чтобы укрепить местный фундамент веры, несмотря на то, что ему были известны некоторые странные обычаи местного населения. Конечно, он понял, что Падре Хумо, вместе со своей верой, не является последователем христианской веры. По этой причине, он начал с ним битву, за души людей из Испанского Квартала. Однако, несмотря на идеологические разногласия, Отец Гутиерес считает, что метисы все же находятся на Божьей стороне.

Местные жители настолько привязались к отцу, что защищают Падре от фанатиков преподобного. Кроме того, Гутиерес находится под протекцией Эль Эфе, и всякий знает, что мясо, полученное за выдачу падре, окажется последним в его жалкой жизни.

Отец Хуан Гутиерес

Физические характеристики: D:2d6, N:2d6, S:4d6, Q:3d8, V:4d8

Лазанье 2d6, Верховая езда 3d6, Передвижение украдкой 2d6, Плавание 3d6.

Умственные характеристики: C:3d6, K:3d8, M:4d10, Sm:4d6, Sp:5d12

Область Знания: Лост Анджелес 2d8, Сила Воли 4d12, Вера: Католическая 6d12, Язык: Английский 3d8, Язык: Латынь 3d8, Язык: Испанский 4d8, Убеждение 4d10, Профессия: Теолог 4d8, Тщательность исследования 2d6, Поиск 1d6, Повествование историй 4d10.

Передвижение: 6

Размер: 6

Твердость в бою: 20

Профили: Арканное знание: Благословенный, Обитатель Лост Анджелеса, Религиозный ранг 1.

Недостатки: Осознание вины, Враг -5 (Ангелы Хранители), Обязанность -4 (Католическая церковь), Хвостун.

Специальные способности:

Чудеса: Благословение, Покров, Освящение предмета, Экзорсизм, Благоволение, Возложение рук, Защита.

Внешний вид: Гутиересу за тридцать. Несмотря на то, что он приехал на Таинственный Запад несколько лет назад, он все еще остается болтуном и новичком в этих местах. Выглядит он как высокий, темный и мужественный человек. С момента прибытия в Лост Анджелес он слышит постоянные проклятья женской части местного населения, направленные против католического обычая религиозного безбрачия.

ЗОЛОТОЙ КРУГ

В золотом круге сосредоточено теократическое правительство Гримма. Здесь также проживают самые влиятельные люди города, а также те, кто заполучил власть в Л.А. после Кровавого Воскресенья.

КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР ЛОСТ АНДЖЕЛЕСА

Выстроенный в готическом стиле кафедральный собор, располагается в центре Небесного Города Гримма. Дополнительные детали об этом сооружении вы можете найти в книге *Великий Лабиринт* и *Сердце Тьмы*. Кроме того, известно, что собор построен над огромным водохранилищем, тайна которого тщательно скрывается последователями

правоверного. Соборная купель храма полная холодной и чистой воды, которая берется из труб, испивающих воду из гигантского подземного озера, находящегося в глубинах земли. Вне всякого сомнения, огромный водный источник дает начало подземной реке, которая устремляется в сторону Залива Процветания. Естественно, что Гримм знает об этом пути и пользуется им для того, чтобы незаметно войти в собор или покинуть его. Подземная река бежит под канализационной системой города. Она имеет несколько точек пересечения с верхними уровнями, способными стать местами перехода.

МЕМОРИАЛЬНЫЙ ГОСПИТАЛЬ ГРИММА

Несмотря на то, что ранее в этом месте было спасено множество человеческих жизней, ныне МГМ скрывает в себе множество страшных тайн. Ужасающее положение, в котором оказался Лост Анджелес, привело к тому, что доктора больше не заботятся о жизни своих пациентов. В прошлом году, когда город поразила нехватка питьевой воды, госпиталь превратился в склеп. Не проходило и дня, чтобы скорбные команды не увлакивали новые трупы в Аллею Иеговы. Временами случалось и так, что в повозки вместе с мертвыми грузили и живых людей. Однако, у несчастных не было сил для сопротивления.

ТЕАТР ЛОСТ АНДЖЕЛЕСА

Вы уже знаете? Сэм был действительно прав – это место заселено духами умерших! В свое время, режиссером театра был британец по имени Сэр Оливер Лоуренс. Он лично просил Гримма о том, чтобы преподобный разрешил ему открыть театр на территории Небесного Города. Труппа Лоуренса была хорошо известна по всей Европе, и Гримм согласился с предложением сэра Оливера, поскольку театр мог добавить популярности Лост Анджелесу.

Однако, страшная тайна заключалась в том, что м-р Лоуренс был зловещим человеком, обладавшим огромными силами черного колдовства. Управляя мрачными силами зла, он заставлял своих актеров делать то, что требовалось от них на выступлениях. Хуже того, иногда он просто стирал сознание артистов и замещал их сознанием сценических персонажей. Отсутствие какого-либо актера на сцене, означало, что последний стал полным идиотом и сейчас содержится в особом помещении, для того, чтобы тайна Лоуренса не оказалась раскрыта.

К несчастью для черного колдуна, процесс перепрограммирования живых мозгов делает выступление несколько деревянным, а Лоуренс не хотел усиливать свой контроль над труппой, путем ухудшения качества постановки. По этой причине, он сумел восстановить сознание своих двух ведущих актеров – Джулии Эдвардс и Коннера Бонда. Ну а для того, чтобы последние слушались его слов, он постоянно угрожает им смертью или процессом нового реверсивного программирования. Поскольку актеры любят друг друга, они соглашаются со всеми словами режиссера, но постоянно ищут способ бежать из-под его неусыпного контроля.

Впрочем, Лоуренс тоже не дурак. Зная о думах своих подчиненных, он постоянно ищет новых людей, на исполнение главных ролей в своих постановках. Когда новые актеры будут найдены, старым придется исчезнуть навсегда!

Сэр Оливер Лоуренс

Физические характеристики: D:2d6, N:2d6, S:4d6, Q:3d8, V:4d8

Лазанье 2d6, Стрельба: пистолет 3d6, Передвижение украдкой 4d6.

Умственные характеристики: C:3d6, K:3d8, M:4d10, Sm:4d6, Sp:4d8

Сила Воли 4d8, Вера: Культ Лост Анджелеса 3d8, Убеждение 4d10, Профессия: Режиссер 5d8, Тщательность исследования 4d6, Поиск 3d6, Повествование историй 3d10.

Передвижение: 6

Размер: 6

Твердость в бою: 16

Профили: Арканное знание: Черная Магия, Высокопоставленный друг 5 (Гримм)

Недостатки: Чужак, Риск провала

Специальные способности:

Черная магия: Марионетка 5 (необходима для программирования актеров), Парализация 5 (Необходима для того, чтобы актеры не сбежали после того, как сошли со сцены).

Внешний вид: Для того, чтобы смягчить свой акцент и странную манеру поведения, сэр Лоуренс ходит в черной хорошей одежде предназначенной для стрелка. Однако, образ режиссера сразу же проваливается, когда он начинает говорить с отвратительным оксфордским акцентом.

ПРИЗРАК ЗОЛОТОГО КРУГА

Полная история этого бесплотного существа описывается в приложении *Истории Ужаса 1877*. Мы же скажем только одно – это проблема Гримма, пусть он с ней и разбирается.

ТЕХНОЛОГИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ ТРУПША

Слухи о механическом человеке, обитающем в подвале этого заведения, являются самой настоящей уткой. В действительности здесь обитает человек созданный заплатоделами, отдельные части которого скреплены металлическими пластинами. Это создание, известно под именем Стил, было произведено на свет стараниями доктора Адама Праймуса (информацию о нем вы сможете найти на следующих страницах книги).

Стил частенько ползает по канализационной системе Лост Анджелесе, помогая Праймусу в поиске высокотехнологичных устройств, способных понадобиться ученому в его опытах. В подвал колледжа, тварь забирается по той же самой причине.

Стил

Физические характеристики: D:4d8, N:3d8, S:2d12+2, Q:3d8, V:3d10

Лазанье 2d8, Бой: рукопашный, дубина 3d8, Передвижение украдкой 4d8.

Умственные характеристики: C:2d6, K:1d6, M:4d10, Sm:2d4, Sp:2d4

Область Знания: Лост Анджелес 4d12, Сила Воли 3d4, Поиск 4d6.

Передвижение: 8

Размер: 7

Ужас: 9

Профили: Неимоверная сила, Высокопоставленный друг 3 (Доктор Праймус)

Недостатки: --

Специальные способности:

Броня: 3

Мертвец (Создан Заплатоделами). Стальные элементы конструкции соединяют четыре биологические части тела – левую руку, ногу и торс с его правой рукой, правой ногой и головой.

Экипировка: Дробовик 12-го калибра и 40 патронов к нему.

ПУХЛЫЕ ЧЕРВИ

К несчастью, Бастер Мак Ги сознательно не говорит о некоторых моментах, связанных со своими маленькими друзьями. Ему известно, что твари уменьшают чувство голода, но при этом стараются высосать из организма все жидкие вещества. Впрочем, Мак Ги не испытывает чувства вины, поскольку уверен, что вскоре он решил описываемую

проблему. Та «пища», что подается им в специальном ресторане, приготовлена таким образом, чтобы черви получали все необходимые вещества, не разрушая тело своего носителя. При этом стоит заметить, что кровь необходима для выживания червей, но Маг Ги научился восполнять ее недостаток другими жидкостями. Именно по этой причине, посетители ресторанный уборной способствую ежедневному обновлению меню.

Для того, чтобы проглотить червя, стоит не мало постараться и совершить бросок Энергичность Средней (5) сложности. В случае успеха, уже через мгновение червь прикрепляется к желудку своего нового хозяина. После этого, червь начинает перерабатывать любую пищу, которую поедает его хозяин. При этом, ему даже не важно отравленная она или нет. Стоит отметить, что поглотивший червя человек, начинает испытывать ненасытное стремление к жидкости (особенно органического происхождения).

Извести червя из организма еще сложнее, чем поселить его туда. Легче всего с этой задачей справляют колдуны, способные лечить болезни. Впрочем, не стоит забывать, что червь может умереть и сам в том случае, если его лишить пищи. Каждый голодный день червь и его хозяин должны совершить бросок на Энергичность. TN броска равен 5 и увеличивается с каждым голодным днем на 1. Провал броска приводит к тому, что разница между ним и значением TN вычитается из характеристики Твердость в бою. Последний показатель может принять стандартное значение только тогда, когда герой вновь начнет принимать пищу.

Пухлый Червь имеет Энергичность 3d6 и Твердость в бою 1d12. В том случае, когда последняя характеристика червя становится равной 0, паразит умирает. Если его носитель все еще жив, то организм его вскоре сам восстановит себя.

ПРИЗРАЧНЫЙ ГОРОД

Не стоит даже спорить о том, что Сэм был прав и данное место, является худшим местом из тех, где когда-либо жили люди. Уровень Страха Призрачного Города достигает отметки 5, вследствие чего, даже у самых храбрых Ангелов Хранителей попавших в этот регион начинают трястись поджилки.

Слухи о местных жителях каннибалах правдивы. Хуже того, в течение нескольких недель, в городе орудовал белый Вендиго! Информация об этом кошмаре оказалась так скудна, что Эпитафия Тумбстоуна не смогла опубликовать ни одного предположения об жутком людоеде. Занявшийся бестией Хеллман, смог изловить тварь, после чего, вместе с агентами, умудрился пресечь все слухи о поимке чудовища.

Теперь обратим свое внимание на Чайна Таун. Поверь нам, это единственный уголок здравомыслия во всем этом жутком пригороде. Азиаты, живущие в этом месте (не обязательно китайцы), смогли создать миниатюрное общество, члены которого пытаются помочь друг другу. Во всяком случае, так было до дня Кровавого Воскресенья. Ныне, мало кто из азиатов испытывает чувство любви и признательности к своему ближнему. По этой причине, ранее сложившаяся человеческая общность испытывает серьезный кризис и готова развалиться от малейшего внешнего толчка.

Ситуация в Городе Тентов, превосходит собой все кошмары Призрачного Поселений. Соседи здесь меняются с ужасающей скоростью. К счастью, мало кто из обитателей пытается остаться в этом месте надолго. Большинство, обитателей из всех сил пытаются покинуть город, и попытать свою судьбу в Великом Лабиринте. Вне всякого сомнения, Город Тентов это место отчаяния, в котором собираются те, кому уже нечего терять, и кто окончательно устал от жизни.

СКАЛА

Хеллман был прав относительно Крадущегося В Ночи. Индеец действительно хотел уничтожить преподобного Гримма, но события развернулись совсем не так, как того хотел шаман. Дополнительную информацию про, Крадущегося В Ночи, а также полное описание мрачного тюремного комплекса, ты сможешь найти на страницах *Сердца Тьмы*.

АЛЛЕЯ ИЕГОВЫ

Вне всякого сомнения, единственное кладбище Лост Анжелеса содержит в себе огромное количество человеческих костей. Здесь хранятся останки каждого, кто когда-либо умирал в черте Небесного Города. Конечно, под останками мы имеем в виду кости, а не любимую каннибалами плоть.

Район города, обладающий таким количеством человеческих останков, является лакомым куском для Рекконеров. По этой причине, одновременно за кладбищем наблюдают не менее 20 ангелов – хранителей, которые обозревают местность с 12 господствующих над аллеей точек. Каждая группа хранителей вооружена дробовиками, одним 12 фунтовым артиллерийским орудием и не испытывает нужды в боеприпасах.

Ангелы – хранители говорят, что подобное вооружение нужно им для борьбы с грабителям могил. В действительности же они охраняют не мертвых от живых, а живых от мертвых. Дело в том, что груды костей, пребывающих на кладбище, временами формируются в гломов, или костяных бесов (см. приложение *Ужасы Таинственного Запада*). Герои, решившие прогуляться по аллее Иеговы ночной порой, могут встретить и с еще более страшным мертвым кошмаром – костяным гломом.

Костяной глом зарождается как одинокий скелет. С течением времени, к его костям присоединяются кости других мертвых людей, вследствие чего, конечный облик существа фантазмагоричен и ужасен одновременно. Над грудой мертвых останков возвышается маленький черный череп, внутри которого содержится малое количество серого вещества. Во время своих поисков, костяной глом постоянно увеличивается в размерах. Стоит ли говорить о том, что внутри Аллеи Иеговы эти твари могут достигать гигантской высоты. Начальный рост костяного Глома равен 6. За каждые три пункта роста, глом получает возможность прибавить дополнительный кубик к любой, помеченной звездочкой характеристике. При этом, максимальное значение характеристики не может превышать d12+4. Костяной глом может быть уничтожен только в том случае, если противники разнесут ему в клочья череп, который заключен внутри костяной грудной клетки.

Поскольку убить Костяного Глома обычными средствами достаточно тяжело, Ангелы Хранители используют для этих целей артиллерийские орудия. Стрельба по Глому снарядами, единственное средство для скорой отправки твари в Ад. В ином случае, она очень быстро добавляет к себе новые кости, уменьшая причиненный урон. Костей же в Аллее Иеговы столь много, что чудовище не будет вынуждено даже искать их.

Исходя из всего вышеозначенного, некоторые Ангелы Хранители предлагают перекопать Аллею Иеговы, и сбросить все найденные кости в Залив Процветания. Однако, Гримм противиться этому предложению, считая, что в заливе кости вновь смогут подняться, и в этот раз хранителям придется сражаться уже не с известным врагом, а с чем-то новым и отвратительным. Впрочем, пусть Гримм сам разбирается с тем, что происходит на его кладбище.

Костяной Глом

Физические характеристики: D:2d10, N:2d10, S:4d8*, Q:3d12, V:2d8*

Бой: рукопашный 4d10.

Умственные характеристики: C:3d10, K:2d8, M:3d8*, Sm:2d8, Sp:4d12

Благоговейный страх 5d4*

Передвижение: 10

Размер: 6+

Ужас: 9 (от 2 до 5 кости) / 11 (6 и больше тело)

Специальные способности:

Костяная картечь: Отделенные от твари части тела могут взрываться, нанося 1d20 пунктов урона, за каждые 3 пункта размера. Радиус действия картечи равен 10.

Урон: Укус (STR) и Когти (STR+4)

Мертвец.

Изменение размера: Собрав лежащие поблизости кости, тварь получает 1 дополнительный пункт размера. Увеличение роста происходит в течение одного оборота.

Слабости: Костяной глом может быть уничтожен толь в том случае, если нападающий отстрелит ему черный череп.

ПСИХИАТРИЧЕСКАЯ ЛЕЧЕБНИЦА ПЕТЕРСЕНА

Доктор Сандерсон Петерсен является заплатоделом особого сорта. В отличие от других исследователей данного направления, он работает не с мертвой, а с живой плотью. Он пытается привить к одним живым существам мускулы и ткани других живых существ. Впрочем, стоит отметить, что после ампутаций Петерсена некоторые из живых существ становятся абсолютно мертвыми.

Большую часть времени, Петерсен проводит внутри своей лечебницы, стараясь помочь многочисленным безумцам. Впрочем, его лечение наносит пациентам больше вреда, чем пользы. Однако, в большинстве случаев, родственники больных не имеют претензий к доктору. В действительности, какое им дело до того, что происходит внутри лечебницы, если жертвы экспериментов более не попадают на глаза?

Ночной порой, доктор берет в руки скальпель и начинает экспериментировать над очередной жертвой. К несчастью, несмотря на все свои знания, ни один опыт Петерсена не завершился успешно. Поскольку доктор является членом кружка Заплатоделов, он регулярно рассказывает на собраниях о результатах своей научной деятельности.

Вне всякого сомнения, Петерсену завидуют многие заплатоделы, поскольку доктор имеет свободный доступ к трупам тех, кто умер в стенах его больницы. В том случае, если кто-либо из заплатоделов узнает, что Петерсен работает над живой плотью, безумного вивисектора немедленно прогонят из мрачного кружка.

НАУКА ЗАПЛАТОДЕЛОВ

Хеллман не знает много чего о мрачной науке заплатоделов. Поскольку исследователи мертвой плоти смогли продвинуться в своих исследованиях достаточно далеко, мы целиком посвятили им следующую главу книги. Стоит отметить, что герои не могут создавать монстров, вследствие чего, только маршал может читать страницы, посвященные науке заплатоделов.

ГОРОДА БЛИЖНЕГО ЛАБИРИНТА

В окрестностях Лост Анжелеса расположено несколько маленьких зловещих городков. Даже в 100 милях от Небесного Города, эти маленькие поселения находятся под угрюмым занавесом зла. Обитатели этих поселений живут изолированно от всего остального мира и не доверяют тем людям, что пришли извне. Во всяком случае, они считают, что странники практически никогда не приходят в их поселения с хорошими намерениями.

Поскольку маленькие поселения редко привлекают к себе внимание Ангелов – Хранителей, местные жители достаточно открыто справляют свои религиозные ритуалы. Достаточно часто, местной верой оказывается религия Анахуаков. Изредка, горожане принадлежат другим религиозным сектам, основанным на христианской вере. В качестве

примера можно привести город Малкут, в котором живут евреи, практикующие каббалу. Представители этой веры, дают свои детям численные имена, поскольку считают себя членами Господнего Племени.

В большинстве маленьких городков Уровень Страха равен 4. Однако, в самых запуганных поселениях, он может подниматься до 5.

ПОТЕРЯННЫЙ БАТАЛЬОН

Перед самым началом гражданской войны, Военный департамент Линкольна начал проводить серию таинственных экспериментов, местом действия которых были пустыни в Юго – Западной части страны. Объектом исследования были животные, которые могли выдерживать сухой климат описываемого региона и, кроме того, перевозить на своей спине солдат. Вне всякого сомнения, ты понял, что янки изучали боевые свойства верблюдов.

Стоит ли говорить о том, что Верблюжий Корпус Федеративной армии был самым странным воинским подразделением, которое когда-либо видели обширные пространства Таинственного Запада (естественно, до наступления мрачных времен пробуждения Рекконеров). К несчастью, после начала боевых действий, исследования были приостановлены. Некоторые верблюды смогли пережить последовавшее лихолетье, и даже успешно произвести потомство, так как война затронула Восточное побережье страны.

Великая встряска 68-го года, губила верблюдов также легко, как и людей. Те верблюды, что сумели выжить, довольно скоро были отловлены и пущены на мясо. Некоторая часть верблюдов погибла, провалившись в трещины, заполненные кипящей призрачной скалой. Эти-то твари и превратились в ужасных хищных бестий, изрыгающих из своего рта огонь.

Адский Верблюд

Физические характеристики: D:1d4, N:2d12, S:2d10, Q:1d8, V:2d10

Бой: рукопашный 1d12, Плавание 4d12.

Умственные характеристики: C:2d6, K:1d6, M:3d8, Sm:1d6, Sp:2d8

Сила воли 2d4, Благоговейный страх 2d6

Передвижение: 20

Размер: 10

Ужас: 9

Специальные способности:

Пылающая кожа: Если верблюд касается (во время атаки) жертвы своей кожей, он причиняет ей дополнительные 2d6 пунктов огненного урона. В том случае, если на человеке надета обычная одежда (или что-нибудь взрывоопасное), то она может вспыхнуть. Пламя наносит 2d6 пунктов урона в оборот, пока не будет сбито. Верблюжье пламя можно потушить обычным способом, но твари постараются сделать все что угодно, даже жертва загорелась вновь.

Урон: Укус (STR) и лягание (STR)

Мертвый.

ВЫРЕЗАЮЩИЙ СЕРДЦА

Страшным убийцей является человек по имени Эрнесто Силверио Де Асееда. Этот проклятый был некогда стрелком. Он был убит пулей, которая поразила его в самое сердце. Вернувшись с того света, Эрнесто стал шастать вокруг поселения, пытаясь найти себе сердце на замену того, которое вышло из строя. Убив очередного несчастного, Асееда вырезает из него сердце, и пытается вставить его в свою грудную клетку. Орган находится внутри тела проклятого около недели, после чего окончательно разлагается.

Вне всякого сомнения, Эрнесто будет продолжать свой мрачный поход, пока не найдет понравившийся орган или не будет окончательно убит.

Дополнительная информация о Эрнесто может быть найдена в приложении *Истории Ужаса 1877*.

ЛЮДИ ЛИНИЙ

Сейчас вождем людей линий является Ансель Паскаль, сын известного борца с теократическим правительством Гримма. Подобно своему отцу, Ансель мечтает о том, как в один прекрасный день Кафедральный Собор Гримма развалится в мелкое крошево. Однако, он понимает, что время для прямой конфронтации с преподобным еще не пришло.

Пытаясь заполучить поддержку и оружие, Ансель вступил в опасную игру с железнодорожным баронами. Иногда он поддерживает одних, после чего переходит на сторону других. Впрочем, не стоит забывать, что его единственной целью остается вооружить своих людей до зубов и учинить восстание внутри Небесного Города. Поскольку Ансель верен людям линий, а не какому-либо конкретному барону, представители корпораций вряд ли будут спать спокойно, если Паскаль внезапно исчезнет. Пока, представители железных дорог внимательно наблюдают за Анселем и помогают ему, потому как свержение Гримма полностью в их интересах. Однако, если Паскаль попадает под полное влияние своего северного друга Хога Данстона, текущая ситуация может кардинальным образом измениться.

ПРАВЕДНИКИ

Организацией праведников управляет бывший председатель Горняков Пол Девилль. В текущий момент времени он живет около Карверс Лэндинг, где находится под защитой своих верных телохранителей. Поскольку в молодости Пол Девилль был семинаристом, он имеет множество связей с римской католической церковью. Кроме того, известно, что Пол входит в организацию Братство Святого Георгия (см. приложение *Путь Благословенного*). Благодаря совокупной мощи своих Небесных Покровителей, Праведники представляют огромную опасность для теологического правительства Гримма.

ЧАСТЬ 5: НАУКА ЗАПЛАТОДЕЛОВ

Безумными учеными называют тех непризнанных гениев, которые, закатав рукава и вылупив глаза, тихим шепотом начинают вещать тебе о могуществе некоего «великого знания». Сами безумцы предпочитают называть себя «мастерами новой науки». При этом, некоторые из них начали свою ученую карьеру с обычного безумия, и продолжили ее в самых глубинах Ада (Впрочем, вряд ли бы они пошли так далеко, если бы у них не было бы возможности взять с вас 200\$).

Некоторые люди считают, что ученые становятся безумными от постоянной работы с призрачной скалой. Конечно, в этом предположении есть определенная доля истины, под которой скрывается мрачная правда. Среди безумных ученых есть и те, кто предпочитает работать не со сталью и паром, а с плотью и костью. Эти безумцы соединяют части различных организмов в единое целое, и дают получившему существу новую «жизнь» (если это состояние можно охарактеризовать подобным термином). Временами, они вдыхают зловещее существование в трупы, которые давно перестали чувствовать живительный воздух.

Нам кажется, что в этом мире есть такие вещи, о которых людям лучше не знать. И, вне всякого сомнения, создание новой жизни без хорошенькой женщины (мы не лаборанток имеем в виду), возглавляет список этих мрачных тайн.

КТО КЛАДЕТ ЗАПЛАТКИ?

Наверное, ты уже понял, что эти парни далеко не герои. Во всяком случае, рытье могил и сшивание биологических останков разных тел (не обязательно человеческих) в единое целое вряд ли можно назвать подвигом. (Впрочем, гораздо печальнее провести в лаборатории кучу времени, а потом лишиться головы от порождения рук своих.)

Описываемые мыслители и ученые открыли новое направление новой науки, с помощью которой они решили штурмовать Врата Небесного Творения. Данная область научного знания была названа Наукой Заплатоделов. Центром этого направления стал Лост Анджелес, хотя последователи его распространены по всему Таинственному Западу. До нас дошли слухи о том, что некоторые заплатоделы начали проводить эксперименты на Восточном Побережье континента.

Большинство подобных ученых стараются вести изолированный образ жизни. Подумай сам, как отнесутся к такому исследователю обычные люди, если он начнет им рассказывать о планах пристыковки к туловищу второй умной головы. Вне всякого сомнения, после такого разговора к ученому пожалуют незваные гости с факелами, вилами и петлями для виселицы. По этой причине, заплатоделы и хранят молчание, дабы не провоцировать на агрессию живущих поблизости глупцов, склонных к спонтанным судам Линча.

Стоит отметить, что явный прогресс заплатодельческой науки (если, конечно, подобный термин применим к описанию процесса сборки гниющих трупов) привел к тому, что в данной области появляются такие безумцы, которые не остановятся ни перед чем, ради продолжения своих ужасных экспериментов. Эти умники с удовольствием меняют свои комнаты, на уединенные пещеры и каверны Великого Лабиринта, поскольку последние не имеют в своих проходах и отделениях живых соседей, сующих носы не в свое дело.

В то же самое время, изоляция заплатоделов не означает, что описываемые исследователи новой науки прерывают все свои контакты с внешним миром. Это попросту невозможно, поскольку заплатоделам нужны свежие трупы, которые достаточно просто добываются в окрестностях больших городов. Подобной деятельностью очень легко заниматься рядом с Лост Анджелесом, в окрестностях которого нет недостатка в мертвецах. Однако, при этом, не стоит забывать, что заплатоделы всегда сохраняют осторожность, и вряд ли будут

строить в окрестностях поселения мрачный дом на одиноком холме. Это было бы слишком заметное жилище для таких конспираторов, какими являются они.

Также, имеет смысл помнить, что Ангелы Гримма тащат на кладбище все найденные трупы и пытаются пропагандировать в среде местных жителей идею о том, что тела надо сжигать, дабы не соблазнять людей грехом каннибализма. А то чего доброго, какие-нибудь умники решат отобедать своим близким и нелюбимым родственником, дабы утолить свою страсть к свежему мясу. По мнению ангелов, каждый житель города только и думает о том, чтобы в свободную минутку полакомиться человечинной, поданной под соусом из белого вина!

Конечно, Ангелы Хранители тащат найденные трупы вовсе не на кладбище, а на бойни угрюмой Скалы. Там человеческие тела разделяются на куски кровоточащей плоти, которую практически невозможно идентифицировать. Если ты внимательно читал описание города, то, наверное, уже догадался, куда идет разделанная плоть.

Таким образом, в пределах Лост Анджелеса достаточно сложно добыть человеческие трупы. Тела мертвых животных в пределах Л.А. найти куда как проще, поскольку нет закона, запрещающего поедания погибших зверей. Охотники и добытчики, ставящие ловушки рядом с городом, напрягают все свои силы для ловли животных, поскольку за тушки самых тощих тварей в Лост Анджелесе отваливают безумные деньги!

Впрочем, несмотря на многочисленные трудности, связанные с доставкой трупов, для заплатодела (мечтающего о мировом господстве), нет лучшего места, чем забытый Богом Л.А. В конце концов, при определенном желании, здесь можно достать такой биологический материал, который днем с огнем не сыщешь в других частях страны.

Теперь, посмотрим на то, что эти ребята будут делать дальше.

ПЛОТЬ ЕСТЬ ПЛОТЬ

Части биологических организмов, заплатоделы получают от своих доверенных лиц, имеющих на этом мрачном деле немалые деньги. В Л.А. полно угрюмых людей, которые продали бы собственную мать на органы, если бы последняя заболела призрачной лихорадкой и переселилась бы в Великий Лабиринт.

Стоит отметить, что некоторые, обладающие совестью, исследователи (да-да, некоторые из ребят, реанимирующих мертвую плоть, имеют собственные стандарты) приобретают только тела тех людей, которые умерли собственной смертью или в результате несчастных случаев. Впрочем, стоит отметить, что все-таки достаточно сложно понять, когда человек упал с большой высоты, а когда ему просто разбили голову. Особенно сложно это сделать тогда, когда труп предлагают злобные, вооруженные до зубов ребята, способные стрясти с ученого деньги тем, или иным способом.

Именно по этой причине, этическая сторона проблемы частенько остается забыта. Заплатоделы стараются успокоить свою совесть тем, что говорят себе о временном отступлении от стандартов, а также стараются уверить себя в абсолютной важности для человечества тех работ, которые они производят. Вне всякого сомнения, подобная философия приводит к тому, что заплатоделы перестают думать о ценности человеческой жизни, и вскоре находят себя в полной оппозиции к основным человеческим ценностям.

В ходе работ, заплатоделы используют различные человеческие органы. По всей видимости, женские части тел используются также часто, как и мужские. Дети и люди в возрасте разбирают на составные части в два раза реже, чем молодые люди. Что касается стариков, то эти Заплатоделами не интересны вообще.

В Л.А. достаточно сложно найти свежие человеческие тела, поскольку ими заинтересованы не только исследователи, но и последователи Гримма. Иногда, на добычу такого тела может уйти несколько месяцев.

Мертвецы, погибшие от болезней, попадают значительно чаще, но они не представляют собой такой ценности, как классические «свежие» покойники. Кроме того, при работе с

заразными телами, существует шанс, что исследователь сам подцепит отвратительную болезнь. Риск подобного несчастья заметно ниже, если покойный погиб от обыкновенной пули!

ПРАКТИКА, ВОТ ПУТЬ К СОВЕРШЕНСТВУ

Даже самый безумный безумец, должен иметь для начала некоторый набор необходимых знаний и материалов. Вне всякого сомнения, мысли о человеческой расчлененке приходят безумному ученому вовсе не по утру, когда он встал со своей кровати. Вы не поверите, но даже маниту не стремятся внушать эти мысли в человеческую голову. Идея работы над констрактами возникает с небольших и, казалось бы, безобидных экспериментов.

Заплатоделами начинаю работу, используя в качестве материала грызунов и других маленьких животных. Внутри Л.А. этих тварей найти также тяжело, вследствие чего, ученый должен изначально иметь некий запас вышеозначенных существ.

Стоит отметить, что ловить животных внутри городской черты крайне опасно для жизни. Бегать за каждым маленьким цыпленком стоит лишь в том случае, если ученый вооружился заряженным пулеметом гатлинга. Никогда не стоит забывать, что за этим несчастным созданием бегают огромное количество агрессивно настроенных 2-ух метровых «лис», способных за фунт мяса перерезать глотку не только цыпленку, но и товарищам по охоте.

Вне всякого сомнения, каждый заплатодел мечтает о создании человеческого констракта – живого существа, собранного из частей мертвецов (человеческого, а иногда животного происхождения). К счастью для нас, человеческие констракты редки, так как их сложно изготовить и практически невозможно удержать под собственным контролем. Если ученый дал такому существу жизнь, то это не значит, что эта тварь не принесет ему смерть! Короче говоря, констракты не воспринимают своих создателей за настоящих родителей.

ЧТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ ЗАПЛАТОДЕЛ

Сборка живого существа из различных мертвых частей – это занятие для людей, не слабых духом. Истинный заплатодел имеет острый разум, лишен чувства тошноты и отлично разбирается в анатомии. При этом, каждый заплатодел обладает Арканным Знанием: Безумный ученый. В противном случае, маниту просто не смогу нащептать ему в уши, что и как надо делать. Помимо всего прочего, заплатодел должен обладать умением Медицина: Хирургия, которое помогает ему сшивать куски разделанных трупов. Как я уже писал ранее, в начале своей работы, большая часть заплатоделов практикуется на животных. По этой причине, многие безумцы также обладают доступом к умению Медицина: Ветеринар. Поскольку ученым нужны для опытов редкие в Л.А. грызуны, безумцы могут обладать умением Торговля: Домашними животными. В конце концов, природе надо помогать добрыми руками.

Для того, чтобы не испытывать нужны и заниматься наукой, заплатодел может эффективно использовать профиль Динеро или иметь Высокопоставленного Друга. Части людских тел стоят дорого, а достать их крайне непросто!

ЧЕМ ДОЛЖЕН ОБЛАДАТЬ ЗАПЛАТОДЕЛ

Для того, чтобы приступить к работе, безумный ученый должен иметь куски мертвых тел, из которого будет собираться констракт. Поскольку в Л.А. использование трупов запрещено теократическим законом, ученые нанимают на работу по добыче тел весьма подозрительных и скользких типов. Стоит помнить, что обыкновенное мертвое тело стоит

в районе 100\$, тогда как отдельная часть всего-лишь 50 баксов. Заказ мертвеца по критериям (полу, расе, возрасту) может поднять начальную цену в несколько раз.

Части человеческих тел, как правило, комбинируются во имя науки, в результате чего, на свет появляется очередная невиданная тварь. Каждый, встроенный в констракта член, оказывает влияние на конечное поведение и внешний вид существа.

Сборка различных кусков мертвой плоти в единой целое, требует не только безумного желания творить во имя науки. Свою работу до конца доводят лишь те ученые, которые могут преодолевать различные трудности медицинского характера и обладают изрядной долей терпения и уверенностью в конечном успехе. Важно помнить, что процесс интеграции констракта в единое целое, всегда требует применения мощного энергетического источника, который запускает живительные процессы внутри мертвого тела. По этой причине, в доме каждого, уважающего себя заплатоделов, стоит генератор работающий на призрачной скале, который приводит в действие два массивных электромагнита, создающих сильный электрический заряд. Подобную машину можно купить в магазине Смита и Робардса за 2,000\$. Надежность аппарата равна 17.

Для того, чтобы не тратить столь огромные средства, заплатодел может купить себе специальный громоотвод (10\$ за железный штырь + работа кузнеца). Однако, не стоит забывать, что в последнем случае, безумный ученый оказывается в полной зависимости от грозы, без которой он просто не сможет воскресить мертвое существо. Поскольку вокруг Л.А. грозы бывают весьма редко, заплатодел должен обладать огромными резервом терпения, чтобы окончательно не свихнуться.

СОЗДАНИЕ СОВЕРШЕННОГО МОНСТРА

Создание ужасных чудовищ, весьма не простое дело! В конце концов, это не пружинку в револьвере поменять. Вообрази себе, что живая тварь создает из частей, в которых давно не было жизни! Как ты уже понял, подобная сложная работа требует серьезного подхода к планированию.

В конце данной главы содержатся примеры различных констрактов. Однако, не спеши перелистывать страницы, ибо по-настоящему жуткие чудовища могут родиться только в твоей голове. Дабы убедиться в этом, представь себе огромное разнообразие живых существ и человеческих тел, а также вообрази себе, какое огромное количество комбинаций может получиться из столь огромного пула ресурсов.

ПРОРЫВ

Самый главный секрет страшной науки заплатоделов заключается в мозгах. При этом, мы говорим не о голове безумного ученого, а о том сером веществе, которое заключено в черепушке, расположенной между ушами твари.

В большинстве случаев, безумные ученые не думают о мозгах своего существа, вследствие чего их первая работа оказывается действительно чудовищной. Собранная на столе безмозглая тварь не способна отвечать за свои поступки, и в большинстве случаев не полностью контролирует собственное тело. Бывает и так, что глупый живой мертвец бросается на своего создателя, пытаясь покусать своего «родителя».

Эксперименты, подобные вышеозначенным, были изначально обречены на провал, поскольку в мертвых телах не было органа, отвечавшего за общую координацию организма. Нервные ткани были разъединены и не могли работать сообща, что приводило к неудачному завершению опыта.

Проблема успешного воскрешения мертвого существа была решена успешном доктором Вильмой Мейстер. Гениальная догадка посетила голову ученой, во время прочтения статьи в Эпитафии Тумбстона, в которой корреспондент говорил о воскрешении глома (детальное описание этой твари можно найти в приложении *Ужасы Таинственного*

Запада), которое произошло на поле битвы. Как известно, глом это создание, которое собирается из огромного числа мертвых тел и конечностей.

Мейстер знала о подобных тварях и не раз видела их за время своих исследований. Больше того, некоторые живые трупы окончательно прекратили свое существование на ее операционном столе. Однако, в случае с Гломом доктор достаточно долго не могла понять, как различные части тел могут действовать за одно друг с другом. Проблема казалась неразрешимой.

Однако, в один прекрасный день доктора постигла озарение, похожее на внезапный удар молнии. Мейстер соединила куски мертвых существ в единое тело, в которое тут же встроила одиночный человеческий мозг. Последующий электрический удар привел организм в движение и дал констракту вторую жизнь. Особо стоит отметить, что тварь Мейстер представляла собой огромное количество, сшитых друг с другом, мертвых кошек!

С течением времени, доктор начала создавать все более сложных и комплексных существ. Несмотря на то, что провалов было больше чем успехов, Мейстер все ближе и ближе подходила к цели, поставленной перед собой в начале долгого пути.

ТЕОРЕТИЧЕСКАЯ ОСНОВА

Основанная идея науки заплатоделов довольно проста. Для того, чтобы некогда мертвое существо начало двигаться и жить, каждая отдельная часть его тела должна обладать встроенными нервными тканями, имеющими связь с имплантированным мозгом существа. Направленный электрический удар, приводит в действие нервную систему, вследствие чего, разрозненные куски плоти начинают жить, как единое целое.

Временами, теория осуществляется на практике. Однако, в большинстве случаев, воскрешение констрактов завершается полным провалом.

ЧТО ЭТО ОЗНАЧАЕТ

Важно помнить, что все констракты классифицируются, как живые мертвецы. Они не имеют штрафов к твердости в бою, а также не страдают от воздействия ядов и болезней. Они не могут быть парализованы и прекращают свое существование только тогда, когда выходи из строя их мозг.

Как ты уже знаешь, отстрел мертвячей головы не всегда приводит к уничтожению мыслительного органа. Несмотря на то, что перестрелку с ходячими трупами следует всегда начинать с вышеозначенного действия, может потребоваться еще несколько выстрелов, чтобы окончательно успокоить оживший труп.

В большинстве случаев, каждая независимая часть тела имеет свой нервный узел (иногда, даже, целый мозг), который позволяет конечностям твари двигаться независимо друг от друга. По этой причине, полное уничтожение констракта возможно только тогда, когда стрелок разрушает все нервные узлы нападающей твари. Отстрел головы приводит лишь к прекращению деятельности тех конечностей, что связаны с оригинальным телом умертвя, но никак не сказывается на тех органах, что были прикреплены к чудовищу после его истинной смерти.

ОБЩЕСТВО ЗАПЛАТОДЕЛОВ

В отличие от других безумных ученых, обитающих на территориях Таинственного Запада, заплатоделы обмениваются друг с другом секретами своего ремесла, дабы увеличивать скорость своего продвижения, в выбранной для изучения области. Мейстер и другие ученые, работающие в окрестностях Л.А., даже создали собственное научное общество, изучающее вопросы создания новых констрактов. Тайный кружок получил название – Общество Заплатоделов.

Поскольку окружающий мир не питает особой теплоты к интеллектуальным безумцам, исследователи предпринимают многочисленные меры предосторожности, дабы их секреты не достались случайным людям, или шпионам, работающим на сторонние организации. По этой причине, в обществе есть внутренний круг, который следит за происходящим и имеет полный доступ к тайнам жутких исследований.

Все члены Общества Заплатоделов равны. Однако, первой среди равных является Вельма Мейстер, сумевшая, в свое время, разрубить Гордиев узел, блокировавший продвижение в экспериментах с мертвой плотью. Большинство исследователей считают Вильму блестящей исследовательницей, хотя среди заплатоделов есть и те, что крайне скептически относятся к ее достижениям. Такие люди полагают, что Вильма топчется на месте. В то же самое время, скептики не идут на прямую конфронтацию с Мейстер, предпочитая роптать в темных уголках, и угрюмо проводить порученные эксперименты.

Одним из самых ярких и горячих противников Вильмы, является доктор Адам Праймус, который никогда не присутствовал лично на заседаниях Общества. Несколько лет назад, этот человек работал под непосредственным руководством Вильмы, но потом избрал иной путь. Причина, подтолкнувшая Праймуса к этому до сих пор неизвестна. Занятно, но лишь члены внутреннего круга знают, что Праймус не человек, а констракт, созданный доктором Мейстер. Впрочем, ни один из ученых, знающих эту тайну, не станет разбалтывать о ней непосвященным, поскольку боится отрицательной реакции со стороны рядовых членов Общества.

В то же самое время, отношения между Мейстер и Праймусом столь накаленные, что их последователи находятся друг с другом в состоянии открытой вражды.

РАБОТА НАД ТЕЛОМ

Теперь обратим свое пристальное внимание на тело констракта и рассмотрим наиболее важные органы, которые входят в его состав.

ТОРС

В конечном итоге, куски собираемого мертвеца группируются вокруг одного тела – человеческого или животного. Как правило, в основание монстра кладется создание, большая часть которого остается неизменной. Это сокращает время работы, а также последующий расход дорогих и редких ресурсов. В большинстве случаев, после окончательной сборки, базовое тело сохраняет все внутренние органы, сердце, мозг и избранные конечности.

Конечно, при желании, безумный ученый может создать тварь, полностью состоящую из частей различных существ. Это требует значительного расхода времени, огромного терпения, но приводит к появлению практически неуязвимого существа. Кроме того, подобные многосоставные твари обладают свойствами, недоступными их более простым товарищам по мертвой жизни. К примеру, подобные существа способны обходиться без большинства жизненно важных органов, отсутствие которых критически важно для любого простого констракта.

СЕНСОРНАЯ СИСТЕМА

Большинство живых существ имеет пять основных чувств, но это утверждение не является истинным для порождений безумной науки. Их чувства напрямую связаны с нервной системой отдельных органов. Если часть тела пропадает, она должна быть немедленно восстановлена, или существо частично теряет былую функциональность.

Живые существа, имеющие кожу, обладают чувством осязания. Констракты без внешних покровов не чувствуют вообще ничего.

Глаза и уши констрактов должны быть имплантированы парами, или в итоге тварь не будет способна хорошо слышать, и потеряет способность к бинокулярному зрению. Кроме того, малое количество вышеописанных органов приводит к неправильной идентификации источника звука и к нарушению визуальной перспективы. Язык и нос также важны для монстра, если создатель хочет чтобы тварь могла чувствовать вкус и умела выслеживать противника по запаху.

Важно знать, что констракты получают чувствительные способности от тех существ, что легли в основу их тела. Таким образом, созданные покойники могут иметь ночное зрение, невероятную восприимчивость к запахам или тонкий слух, находящийся за пределами человеческих возможностей.

Если, к примеру, тварь обладает способностями к движению во тьме, скорее всего, в нее были имплантированы кошачьи глаза или уши компактный биологический сонар летучий мыши. Если в существо будут внедрены орлиные глаза, или собачий нос, то констракт получает бонусы +2 к проверке соответствующих чувств.

МУСКУЛЫ

Заплатоделы любят использовать мускулы от сильных созданий (к примеру, медведей), после чего встраивать их в маленьких существ или людей. В том случае, если вы хотите сформировать подобную бестию, вам надо повысить ее итоговую характеристику Силы.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОРУЖИЕ

Твари заплатоделов частенько имеют на вооружении когти, зубы или рога. Как правило, естественное оружие дает существу показатель атаки (STR + 2), вне зависимости от его разновидности. Стоит отметить, что монстры имеют одно естественное оружие на конечность.

ОРГАНЫ

Внутренние органы, интегрированные в тварь, оказывают серьезное влияние на ее конечные свойства и способности. Как правило, внутрь создания внедряется сердце, желудок, легкие и мозг, что дает бестии множество физических и метафизических эффектов.

СЕРДЦЕ

Сердце дает монстру эмоции – страх, ненависть или стремление к чему-либо. Кроме того, установка сердца несет с собой множество побочных отрицательных эффектов, вследствие чего, некоторые заплатоделы каким-то образом обходятся без него. Однако, другие ученые считают, что подобные бестии малофункциональны, и требуют всегда оставлять сердце на месте.

Важно помнить, что эмоции существа не всегда подобны эмоциям взрослого развитого человека. К примеру, имплантированное сердце собаки, дает существу те эмоции, что доступны обыкновенному псу. В том случае, если у бестии появляется осознание собственного «Я», собачье сердце может дать ему мысль о том, что его матерью была собака. Кроме того, тварь обладающая сердцем получает недостаток Верность, первому встреченному живому существу, которого она начинает считать своей матерью. Как правило, таким существом является сам создатель.

Для того, чтобы избежать возможных сложностей и недоразумений, исследователи стараются добиться пробуждения твари, будучи уверенными в том, что они одиноки внутри

операционной комнаты. Ну а если пробуждение пошло не так, как было запланировано, любой заплатодел держит под рукой огнемет или крупнокалиберный дробовик.

ЛЕГКИЕ

Порождения заплатоделов не нуждаются в легких, так как им не надо дышать. Как ты помнишь, все эти твари давно мертвы. Однако, без легких констракты не могут говорить рычать и лаять.

Некоторые заплатоделы дополняют обычные легкие жабрами, несмотря на то, что подобные монстры практически никогда не входят в воду. Однако, я бы не рекомендовал говорить об этой оплошности безумным ученым, поскольку у спорщика велик шанс окончить жизнь на столе заплатодела!

ЖЕЛУДОК

Наличие желудка внутри организма означает, что ужасное создание может есть. Последнее означает, что тварь вызовет меньше подозрений, находясь среди обычных людей, а также сможет лечить себя путем поедания сырого мяса (то есть также, как Проклятый).

Монстр может совершить бросок на лечение только в том случае, если в течение дня он съел хотя бы один фунт мяса. Стоит отметить, что плоть не должна быть свежей. Констракту будет лучше, если мясо будет старым или слегка гнилым.

Как ты уже понял, без желудка констракт не сможет переварить чужую плоть. Без способности залечивать раны, монстр может восстановить полученный урон, лишь обратившись к знакомому заплатоделу.

МОЗГ

Вне всякого сомнения, мозг это самый важный орган, используемый при создании составного чудовища. Каждый констракт имеет в своем теле ведущий орган и несколько ведомых (на самом деле это куски головного мозга, внедренные в сторонние куски плоти). Если у создания будет лишь один мозг в изначальном теле, то ожившие части тела не будут двигаться в согласии друг с другом.

Как стало известно, поведение существа полностью зависит от типа вживленного мозга. В том случае, если базовым элементом констракта становится животный мозг, то чудовище будет вести себя как обычная собака или хищная кошка. Разум волка, к примеру, внедряет в сознание существа принцип территориальности, а мозг грызуна превращает констракта в робкую и пугливую тварь.

Если же в тело монстра будет установлен человеческий мозг, то процедура имплантации претерпевает серьезные изменения. Вне всякого сомнения, возрожденное чудовище будет обладать умственными характеристиками того человека, из головы которого было взято серое вещество. В то же самое время, травма смерти и перерождения (с использованием сильных электрических полей), начисто стирает из нервных клеток память изначального хозяина. По этой причине, разум воскрешенного существа является чистой книгой, которую может заполнить заплатодел, или маниту стоящий за его спиной.

ЗАРАЖЕННЫЕ ОРГАНЫ

Вне всякого сомнения, заразные эффекты оказывают значительно более сильное влияние на ужас, пронзающий персонажа, нежели простое появление твари, сшитой из кусков разной плоти.

Имплантация зараженных органов внутрь собранного организма может привести к появлению многочисленных побочных эффектов. Самое ужасное, что тварь может не только помереть прямо на операционном столе, но и стать носителем кошмарного недуга. Если констракт был заражен болезнью, передающейся через касание, то простой контакт с телом чудовища может стать причиной для распространения заболевания. Однако, стоит помнить, что герой заболевает только в том случае, если проваливает бросок на Энергичность против броска констракта на Дух. Конечно, первые признаки болезни проявятся не сразу, и могут проявить себя через несколько дней, и даже недель. К тому времени, когда жертва почувствует боль, ей уже будет трудно сопоставить заболевание с касанием страшного существа. При этом проявляется следующая закономерность – чем меньше констракт похож на иномировое чудовище, тем меньше шансов, что его сочтут за источник распространения болезни.

При желании, монстры могут распространять заразу среди NPC. Однако, в темных землях найдется немного обитателей, способных по собственному желанию коснуться тела ходячего мертвеца. Кроме того, различные эффекты заболеваний должен придумать сам маршал. Очень часто, разработка подобных вещей оказывается крайне забавным мероприятием.

ИНТЕГРАЦИЯ КАК КЛЮЧ

Любое создание заплатоделов представляет собой мертвую коллекцию разнообразных биологических частей и органов. Даже те лунатики, что стали Заплатоделами для того, чтобы добавить себе новый орган, должны в начале умереть. Иначе у них нет ни единого шанса стать целью последующей имплантации. К счастью, подобных умников не много, ибо практически любой, даже самый больной человек, понимает, к каким неприятным последствиям может привести означенная выше операция.

Вне всякого сомнения, сложность интеграции влияет на успех последующего воскрешения твари. Кроме того, процесс реанимации не возможен без близкого присутствия маниту. Каждому заплатоделу известна следующая зависимость – чем более сложен процесс интеграции, тем более сильный маниту должен находиться поблизости от безумного ученого.

Нижеприведенная таблица показывает результат интеграции связанный с трехкратным броском шестигранного кубика. В том случае, если ты уже придумал интересную тварь, то у тебя есть полное право на то, чтобы преобразовать результаты проверки по своему собственному желанию. В конце концов, ты можешь взять тот результат, который показался тебе наиболее интересным, после чего успешно интегрировать его в игру.

ТАБЛИЦА ИНТЕГРАЦИИ

3d6	Уровень интеграции
3-4	Неудачное приращение. Во время сборки существа что-то пошло не так, как надо. Тяните карту из колоды, и консультируйтесь с результатом, приведенным в Таблице Неудач Заплатоделов. Думаем, что каждый маршал получит от данного действия море удовольствия, поскольку уродцы значительно интереснее обыкновенных констрактов. Ты хорошо поработал, так что теперь можешь хорошо развлечься.
5-6	Бездарная интеграция. Через 1d6 часов, интегрированный кусок тела отвалиться от чудовища.
7-9	Плохая интеграция. Через 1d6 дней, интегрированный кусок тела отвалиться от чудовища. Как правило, подобная беда происходит в самый ответственный момент.
12-15	Успешная интеграция. Тварь будет нормально существовать до тех пор, пока

	будет есть. В крайнем случае, чудище съест те куски плоти, что отвалятся от него самого. Однако, если у бестии нет желудка, то у заплатодела будут серьезные проблемы!
16-17	Крепкая интеграция. Конечность придела к чудовищу так хорошо, как если бы она была у твари изначально.
18	Это живет. Внутри конечности завелся собственный дух, который пробудился к жизни. В том случае, если ученый собирал мертвеца, то дух покойника вернется из Призрачной Земли и будет ощущать себя в новом теле, как проклятый собранный из разнородных кусков. Впрочем, маршал, ты сам можешь решить, как задумает повести себя живая часть мертвого тела!

НЕУДАЧИ ЗАПЛАТОДЕЛОВ

Иногда, когда безумный ученый начинает активно работать над своим новым кошмариком, что-то начинает идти не так, как надо. В конце концов, когда ты работаешь на периферии научного знания, достаточно трудно определить, где и что пошло не так и понять, что надо сделать, дабы подобной беды не было в будущем.

Для того, чтобы у тебя, маршал, не было затруднений с этим вопросом, мы придумали специальную таблицу Неудач Заплатоделов. Вопрос о ее использовании целиком останется на твоей совести. Вполне возможно, что насмотревшись на наши результаты, тебя посетит неожиданное вдохновение и ты придумаешь куда как более интересные научные провалы.

НЕУДАЧИ ЗАПЛАТОДЕЛОВ

Карта	Результат	Карта	Результат
Двойка	В два раза хуже! Тяните карту еще раз, и игнорируйте ее результат, если снова выпадет двойка!	Девятка	Красота. Во время работы, заплатодел стремился достичь совершенства. Теперь, ученый не может прогнать или продать тварь и будет защищать создание ценой собственной жизни, если провалит бросок на Дух, против сложности (9).
Тройка	Опс! Во время сборки существа, ученый забыл что-то важное. Теперь надежность твари равна 18 во время сложных обстоятельств. В случае выхода из строя, тварь теряет сознание на 1d6 часов.	Десятка	Повышенная чувственность. Короче говоря, тварь имеет непреодолимую тягу к существам противоположного пола. Раз в день тварь должна сделать ЭТО и потратить на процесс 1d10 минут. В том случае, если чудищу кто-нибудь помешает, оно немедленно атакует.
Четверка	Болезнь. Одна из частей существа несла не себе отвратительную заразу. В сложных обстоятельствах надежность существа понижается до 17. Кроме того, любой человек, оказавшийся в яре от твари, может подхватить заразу если провалит проверку на Энергичность против сложности (9).	Валет	Ого-го! Заплатодел сшил вместе не те части, что привело к абсолютно непредсказуемому результату. Замените одну часть тела, случайной конечностью или органом.
Пятерка	Небрежная работа. Стежки были сделаны в спешке. В результате, в состоянии физического стресса тварь имеет надежность 16. В случае провала броска на надежность существо теряет случайную органическую часть.	Дама	Мама! Тварь и ученый связаны сильной эмоциональной связью, и одновременно получают недостаток Верность. Возможно, что подобный эффект связан с имплантацией сердца
Шестерка	Голод. Тварь испытывает голод, даже если не имеет желудка. Раз в восемь часов тварь пытается съесть кого-нибудь	Король	Потеря объективности. Из-за некоторой последовательности случайных событий, душа ученого перекочевала в тело его

	несмотря на тщетность всех предпринимаемых попыток.		страшного создания. Теперь душа ученого продолжает существование внутри монстра и живет, словно Проклятый. Естественно, что монстр получает все характеристики ученого.
Семерка	Интеллект. У проявился твари необыкновенный интеллект, вследствие чего бестия получает бонус +2 на все проверки Умственных характеристик.	Туз	Цивильный вид. Монстр выглядит не как бестия, а как человек. К примеру, как лаборант заплатодела, который не дружит с головой. Умственные характеристики такого существа не превышают d4, а разум его подобен разуму ребенка.
Восьмерка	У бестии проблемы с феромонами. Или, может быть, на нее оказывает влияние какая-то могущественная мистическая сила. В любом случае, бестия страдает от галлюцинаций. Видения могут быть страшными, смешными и даже бесформенными. Любое существо, коснувшееся твари, должно совершить Проверку энергичности против сложности (7) или попасть под влияние галлюцинаций на 1d4 часа. В случае критического провала умения, герой получает безумие.	Джокер	Несущий страх. Когда тварь пробудилась, Рекконеры даровали ей настоящего ужасающего дух. Теперь тварь попытается сбежать от ученого, поселится в окрестностях Л.А. и станет одним из злодеев.

АУГМЕНТАЦИЯ СТАЛЬЮ

В приложении *Город Мрака*, содержится информация об удивительных работах доктора Леонтиуса П. Гаши, который сумел прирастить к человеческому телу металлическую часть. Короче говоря, он сумел найти способ аугментации живого человеческого существа при помощи паровых стальных конструкций. Не правда ли, звучит очень знакомо?

Таким образом, доктор Гаш стоит на этапе совершения нового невообразимого открытия: создания искусственной жизни, работающей на призрачной скале. Фактически, подобное создание сотворить несколько проще, чем модернизировать обычного, дышащего человека. Кроме того, при работе с искусственной жизнью можно избежать множества неприятных проблем, которые возникают при воскрешении трупов. Помимо всего прочего, стальным болванкам нельзя даже нанести вреда, так как они не живут, в полном смысле этого слова.

Вне всякого сомнения, секрет механической аугментации является страшной тайной, хранимой за семью печатями. Мало кто догадывается, что Гаш достиг таких успехов благодаря применению таинственного наркотического средства, известного как X19. Доктор держит формулу этого вещества в страшной тайне и никому не рассказывает о ней. Надеюсь, теперь вы поняли, что все металлические констракты имеют прямое отношение к Городу Мрака. Впрочем, однажды Гаш пригласил одного из заплатоделов в свою лабораторию, чтобы тот оценил уровень его разработок, и рассказали о достигнутых результатах исследователям Лост Анджелеса.

Если ученые Л.А. пошлют Гаши мертвого констракта, то тот может произвести на свет первого аугментированного проклятого. Способ создания подобной твари описан внутри *Города Мрака* в главе под названием «Краткий Трактат об Аугментации Человеческого Тела».

Стоит отметить, что Гаш и его ассистенты, не знают как вести себя с мертвым констрактом, поскольку подобные твари полностью неизвестны за пределами Великого Лабиринта. Однако, если Гаш сможет справиться с многочисленными побочными эффектами, то тварь сможет продолжить свою деятельность, как ни в чем не бывало.

СОЕДИНЕНИЕ В ЕДИНОЕ ЦЕЛОЕ

После того, как части создания объединяются в единое целое, приходит время для того, чтобы писать статистику монстра, участвующего в приключении. Статистика констрактов, созданных на основе известных монстров, может быть извлечена из приложения *Ужасы Таинственного Запада*, *Быстрый и мертвый* и двух справочников монстров Мертвых Земель.

Собранные люди и уникальные чудовища, выпадающие из эволюционной теории Дарвина, вынуждены тянуть 10 карт, определяющих их основные характеристики также, как это делают герои в начале своего создания. В том случае, если монстр делается на базе некогда живого человека, то характеристики несчастного становятся характеристиками монстра.

В любом случае стоит помнить, что порождения заплатоделов мертвы, и окончательно умирают только тогда, когда погибает каждая часть их собранного тела.

МНЕ УЖЕ ПЛОХО!!!

Констракты и другие порождения заплатоделов могут сильно напугать невежд и темных людей, попавшихся им на пути. Когда необразованный персонаж впервые видит новое порождение безумной науки, он должен совершить проверку на Силу Воли против сложности 3 (+1 за каждую видимую часть мертвого тела).

ПОКУПКА И ПРОДАЖА СОБРАННЫХ МОНСТРОВ

Даже ограниченные в средствах заплатоделы не будут продавать своих кошмариков чужим людям. Впрочем, человек, сделавший подобное предложение, должно быть сам давно уже съехал с катушек.

Если же какой-то заплатодел и решит продать своего ручного зверя, то он, скорее всего, потребует денег за каждую часть, причем общая стоимость монстра будет в четыре раза больше чем изначальная стоимость всех частей. Если безумец начнет продавать уникального кошмарика, то его цена будет в 8 раз выше изначальной цены, вошедших в него органов. Воскрешенные наукой люди совсем другое дело. Как правило, об их покупке и продаже договариваются особо.

Если ты сочтешь нужным, то персонажи, имеющие доступ к науке заплатоделов, могут получить мертвое собранное существо как дополнение к профилю *Необходимая Экипировка*.

УЧЕНЫЕ – ЗАПЛАТОДЕЛЫ

Нижеследующие абзацы содержат в себе описание нескольких известных ученых, работающих в окрестностях Л.А. В большинстве случаев, они входят в Общество Заплатоделов, хотя некоторые из них работают исключительно на себя.

ДОКТОР ВИЛЬМА МЕЙСТЕР

Вильма иммигрировала из Германии в Америку в 1870 году. В Новый Свет с нею отправились ее муж Вильгельм и сын Генрих. Будучи известным ученым, Вильгельм хотела посмотреть на Америку, а также внимательно изучить путь Новой Науки. Поскольку Вильма всячески поддерживала мужа в научной работе, семья Мейстеров вскоре оказалась в пределах Лост Анджелеса.

К несчастью для Вильмы, во время путешествия по призрачному пути Вильгельм и Генрих серьезно заболели. Прибыв в город Гримма, они прожили всего несколько дней и умерли. Впавшая в отчаяние Вильма решила посвятить свою жизнь «науке заплатоделов». Таким образом, она хотела вернуть из мрачного мира мертвых своего мужа и сына.

Свою работу Вильма начала с кошек, и вскоре ее дом, находящийся на окраине города, был заполнен различными котоподобными монстрами. Вильме удалось воскресить первого собранного человека, но этот успех так и не принес ей покоя. Несмотря на свое редкое появление в обществе, Вильма считается главой организации Заплатоделов.

Вильма Мейстер

Физические характеристики: D:4d10, N:3d6, S:2d6, Q:3d6, V:3d8

Лазанье 1d6, Стрельба: Пистолет 1d10, Передвижение украдкой 5d6.

Умственные характеристики: C:5d10, K:4d12, M:3d10, Sm:3d10, Sp:3d12

Академическое знание: Оккультизм 4d12, Область знания: Лост Анджелес 4d12, Сила Воли 5d12, Язык: Английский 5d12, Язык: Немецкий 5d12, Язык: Латынь 2d12, Медицина: Хирург, Ветеринар 6d12, Поиск в спешке 3d10, Тщательность исследования 3d10, Поиск 2d10.

Профили: Арканное знание: Безумный ученый, Динеро 4, Стальные нервы.

Недостатки: Амбициозность, Чрезмерное любопытство.

Передвижение: 6

Твердость в бою: 20

Имущество: Набор хирурга и Кольт Ординарного действия

Описание: Мейстер за пятьдесят лет. Ученая связывает свои серые с проседью волосы в пучок. Вильма излучает вокруг себя ауру решимости и говорит с легким немецким акцентом.

БРАТ ЗЕБЕДИЯ ВИЛШИР

Брат Вилшир не только ученый, но и высокопоставленный член Культа Лост Анджелеса. Он вовлечены во все тайные дела церкви Гримма, и с успехом использует мрачное знание себе на пользу.

Большую часть времени брат Вилшир проводит в подвалах скалы, где и разделявает на отдельные части многочисленные человеческие тела. Те самые, что позже подаются в виде яств на Воскресных обедах Гримма. Это нелегкое занятие, но Вилшир прекрасно справляется с ним, поскольку он не легкий человек.

В те редкие часы, когда Зебедия не разделяет человеческие тела, он занимается собственными исследованиями. Будучи высокопоставленным ангелом, он имеет прямой доступ к мертвецам и их органов. С разрешения самого Гримма он берет отдельные конечности или внутренние органы, после чего собирает из них новых кошмариков для нечестивой армии преподобного.

Стоит отметить, что успехи Зебедии довольно ограничены. Его твари постоянно теряют свои органы, но Вилшир компенсирует этот недостаток огромным количеством парных частей и конечностей. В отличие от своих коллег, брат Вилшир экспериментирует с демонами и адскими созданиями, которые впоследствии охраняют город Гримма или используются в качестве разведчиков диверсионными отрядами преподобного. Занятно, но Зебедия постоянно мечтает о том, как в один прекрасный день он соберет составного демона. В случае успеха, перед таким чудовищем никто не сможет устоять, и Вилшир мгновенно вознесется на вершину короткого списка Гриммовых любимчиков.

Брат Зебедия Вилшир

Физические характеристики: D:4d6, N:3d8, S:4d6, Q:3d6, V:4d8

Лазанье 1d8, Ближний бой: Нож 5d8, Стрельба: Пистолет 2d6, Передвижение украдкой 3d8.

Умственные характеристики: C:3d8, K:3d10, M:2d8, Sm:4d6, Sp:2d8

Область знания: Лост Анджелес 3d10, Вера: Церковь Лост Анджелеса 5d8, Сила Воли 5d8, Язык: Английский 2d10, Медицина: Хирург 4d10, Поиск в спешке 3d6, Тщательность исследования 2d8, Поиск 1d8.

Профили: Арканное знание: Безумный ученый, Высокопоставленный друг 5: Преподобный Гримм, Стальные нервы.

Недостатки: Большой и неловкий -2, Безумие -2: Постоянно бормочет себе под нос, Верность: Гримм..

Передвижение: 6

Размер: 8

Твердость в бою: 16

Имущество: Тесак мясника

Описание: Вилшир – молодой ученый с черными вьющимися волосами и глазами голубооооо цвета, в которых танцует безумие. Толст он от того, что постоянно закусывает чем попало на своей работе.

ДОКТОР АРТУР КАРРИ

Доктор Карри живет в Лабиринте к Западу от Лост Анджелеса. Когда-то, много лет назад, он был корабельным доктором, и потратил большую часть своей жизни, плавая по экзотическим морям. Поступив на службу в военно-морской флот США, он стал корабельным хирургом. К несчастью, судно Карри было захвачено пиратами, и доктор оказался одним из тех нескольких счастливицков, которым удалось выжить.

Узнав, что Карри является хирургом, морские разбойники взяли его на свое судно и держали его в качестве пленного работника в течение года. В 1873 году корабль пиратов был внезапно атакован гигантским Лабиринтным Драконом. Пытаясь спасти свое судно, разбойники начали маневрировать и наскочили на подводную скалу. Занятно, но Карри опять удалось спастись.

Выбравшись из моря, Карри нашел дорогу до Лост Анджелеса и вскоре вступил в Общество Заплатоделов. Подобное поведение доктора может быть объяснено тем, что будучи врачом Карри загорелся идеей собирать новых живых существ из кусков ранее мертвых тел. В отличие от других заплатоделов, Карри, по большей части, собирал морских бестий, а не сухопутных. Проводя огромное количество времени внутри свой тайно пещеры, Карри занимался удивительным проектом. Доктор собирал из частей женщины и марлина самую настоящую русалку.

Для того, чтобы не умереть от голода и найти новые органы для своих «изделий», Карри частенько плавал в Лабиринте. Во время охоты доктор использовал уникальный пневматический гарпун. После выстрела это оружие требовало три дополнительных оборота для насыщения пневматического механизма воздухом.

Доктор Артур Карри

Физические характеристики: D:2d6, N:3d8, S:2d6, Q:3d6, V:3d8

Лазанье 3d8, Стрельба: Ружье, Гарпун 3d6, Передвижение укладкой 4d6, Плавание 5d8.

Умственные характеристики: C:3d8, K:4d10, M:2d6, Sm:2d10, Sp:3d8

Область знания: Лабиринт 3d10, Сила Воли 4d8, Язык: Английский 2d12, Медицина: Хирург 4d10, Поиск в спешке 2d10, Поиск 2d8, Выживание на природе: Лабиринт 3d10.

Профили: Арканное знание: Безумный ученый, Стальные нервы, Чувство направления.

Недостатки: Чрезмерное любопытство, Упрямство.

Передвижение: 8

Размер: 6

Твердость в бою: 16

Имущество: Хирургический инструментарий, Винчестер '73, Пневматический гарпун собственной разработки (Выстрел: 1, Скорость: 2, ROF: 1, Показатель дальности: 5, Урон 4d8, Надежность 19)

Описание: Карри высокий, можно даже сказать долговязый, блондин с длинными черными усами и эспаньолкой. Людей он не любит, предпочитая общаться с тварями моря или своими собственными созданиями.

СОБРАННЫЕ МОНСТРЫ

Теперь мы приведем примеры наиболее интересных собранных монстров.

СОБРАННЫЙ КОТ

Типовое создание, с которым работал каждый уважающий себя заплатодел. Коты достаточно распространены в Л.А., чтобы исследователи испытывали проблемы с их добычей. Вне всякого сомнения, ученые любят клепать этих монстров, дабы мертвые коты держали подальше от лабораторий вредных мышей.

Как правило, собранные коты имеют достаточный набор органов и конечностей, с помощью которых они могут производить самостоятельное лечение. Большую часть своего времени эти твари проводят, охотясь на беспомощных крыс, и занимаясь другими, не менее интересными играми.

Собранный кот

Физические характеристики: D:1d4, N:3d8, S:1d4, Q:3d6, V:2d4

Лазанье 6d8, Бой: рукопашный 4d8, Передвижение укрдкой 5d8.

Умственные характеристики: C:1d6, K:2d4, M:2d4, Sm:3d4, Sp:2d4

Благоговейный страх 2d4, Тщательность исследования 2d4, Поиск 2d6.

Передвижение: 8

Размер: 2

Ужас: 7

Специальные способности:

Мертвый (Констракт): Эта тварь может быть убита только в том случае, если у нее будут уничтожены все отдельные части тела, обладающие нервными клетками мозга. Бросок 1d6 определяет количество независимых частей в существе. Впрочем, состав кота полностью отдается маршалу для вечернего фантазирования.

РУКА

Брат Вилшир также придумал собственного уникального монстра – отделенную от тела человеческую руку. Для того, чтобы рука функционировала самостоятельно, брат внедрил в нее сенсорные органы маленького животного (обычно донором органов выступает белка). Маленькие глаза и уши грызуна, как правило, вживляются под кожу в районе запястий. Для того, чтобы сенсоры функционировали нормально, Зебедея прорезает во внешних покровах маленькие дырочки.

С тыльной стороны культи зашита для того, чтобы сенсоры не вывалились наружу, когда констракт поползет по полу при помощи своих пальцев. Забавно, но несмотря на свой малый размер, мертвая рука может развивать приличную скорость. Она может ползать по стенам, открывать двери и даже стрелять из огнестрельного оружия.

Самым большим достоинством руки является ее размер. Благодаря ему констракт может забраться в такие места, куда не сможет пролезть никакое другое создание. Кроме того, рука может чрезвычайно тихо передвигаться.

Лаборатория Вилшира буквально заполнена этими маленькими тварями, которые только и ждут того мига, когда их цепкие пальцы сомкнутся вокруг горла незваного гостя.

Рука

Физические характеристики: D:1d4, N:3d8, S:1d4, Q:3d6, V:2d4

Лазанье 4d8, Бой: рукопашный 3d8, Передвижение украдкой 5d8

Умственные характеристики: C:1d4, K:2d4, M:1d4, Sm:1d4, Sp:2d6

Поиск 3d4.

Передвижение: 8

Размер: 1

Ужас: 9

Специальные способности:

Мертвый (Констракт): Эта тварь может быть убита только в том случае, если у нее будут уничтожены все отдельные части тела, обладающие нервными клетками мозга. Рука состоит всего из одной части, но из-за своего малого размера, она накладывает штраф -6 на все попытки стрельбы, произведенные по ней.

СОБРАННЫЙ ПАУК

Это еще одно уникальное существо брата Вилшира. Тварь собрана из человеческой груди к обратной стороне которого, за позвоночный столб, прикреплена человеческая голова. У твари восемь рук, четыре с левой стороны и четыре с правой.

Внешний вид этого гротескного существа, собранного из человеческих органов, действительно ужасен. Для того, чтобы бестия стала еще более смертоносной брат Вилшир внедрил в нее кошачьи глаза и собачьи уши. Тварь охраняет лабораторию от захватчиков и выполняет свою работу с видимым удовольствием.

Собранный паук

Физические характеристики: D:1d4, N:3d8, S:2d6, Q:3d6, V:2d4

Лазанье 6d8, Бой: рукопашный 4d8, Передвижение украдкой 5d8.

Умственные характеристики: C:1d8, K:2d4, M:2d4, Sm:3d4, Sp:2d4

Благоговейный страх 2d8, Тщательность исследования 2d4, Поиск 2d6.

Передвижение: 8

Размер: 2

Ужас: 9

Специальные способности:

Кошачьи глаза: Тварь способна видеть в абсолютной тьме.

Урон: За раз тварь способна наносить 4 атаки, четырьмя передними лапами. Оставшиеся конечности нужны ей для того, чтобы перемещаться. Как правило, бестия атакует, используя хирургические ножи Вилшира (STR + 1d4).

Собачьи уши: Поскольку монстр имеет собачьи уши, его *Способность к получению знаний*, во время неожиданного нападения, повышается до 4d8.

Мертвый (Констракт): Эта тварь может быть убита только в том случае, если у нее будут уничтожены все отдельные части тела, обладающие нервными клетками мозга. Голова, конечности и грудная клетка считаются отдельными частями. Поскольку у монстра нет желудка, он не способен лечить себя.

СОБРАННЫЙ ЧЕЛОВЕК – ДОКТОР АДАМ ПРАЙМУС

Доктор Праймус был создан Виймой Мейстер. Скорее всего, он является первым собранным человеком, созданным со времен начала человеческой цивилизации. Несмотря

на то, что Праймус является членом Общества Заплатоделов, он сам никогда не приходит на собрания организации, посылая вместо себя своего ассистента – Мигелито Лопеса.

В свою очередь, Мегелито также является многообещающим ученым. Во время своих выступлений он регулярно рассказывает понимающей публике о новых достижениях своего научного руководителя. Кроме того, Лопес внимательно слушает доклады других ученых и тщательно записывает их речи в блокнот. Ассистент Праймуса считает, что таким образом доктор окажется в курсе все научных прорывов и достижений.

Несмотря на повышенную активность Мегелито, отдельные заплатоделы считают, что Праймус не является на заседания, поскольку зазнался и не хочет делиться с коллегами своими потрясающими открытиями. Другие верят, что доктор слишком скромен и желает быть простым слушателем. Третьи думают, что подобное поведение Праймуса является его личным делом. Забавно, но все эти люди ошибаются.

Страшный секрет заключается в том, что в действительности доктор Праймус является воскрешенным проявлением Вильгельма Мейстера – бывшего мужа Вильмы! Как ты уже знаешь, исследования Вильмы преследовали одну важную цель – воскрешение своего мужа и ребенка. Потратив несколько лет на науку заплатоделов, Вильма совершила тайный опыт над сохранным телом своего мужа. К сожалению, воскресший Вильгельм не помнил о себе ничего и, в действительности, был совершенно другой личностью.

Через пару месяцев после воскрешения, Праймус покинул Вильму, не обращая внимания на все ее протесты. Доктор Мейстер поклялась найти способ воскрешения человеческого тела с сохранными воспоминаниями. До тех пор, пока методика такого воскрешения не будет найдена, тело ее сына будет лежать внутри морозильной камеры, предохраняющей от распада мертвую плоть.

Убежав от Вильмы, Адам Праймус начал вести новую жизнь, пытаясь разобраться в самом себе. Несмотря на потерю памяти, его сознание не утратило научных навыков и тяги к исследованиям.

Тело Праймуса покрыто множественными шрамами. Однако, они не являются следствием составных работ. Дело в том, что болезнь, убившая Вильгельма Мейстера, распространилась на его кожу, оставив на ней множество ужасающих следов.

Доктор Адам Праймус

Физические характеристики: D:4d8, N:3d8, S:2d10, Q:3d8, V:3d6

Лазанье 2d8, Бой: рукопашный 3d8, Стрельба: Пистолет, Ружье 3d8, Передвижение укрдкой 1d8.

Умственные характеристики: C:5d8, K:5d12, M:4d8, Sm:3d10, Sp:3d8

Академическое знание: Оккультизм 4d12, Область знания: Лост Анджелес 4d12, Сила Воли 5d12, Язык: Английский 2d12, Язык: Немецкий 4d12, Язык: Латынь 3d12, Медицина: Хирург, Ветеринар 5d12, Поиск в спешке 3d10, Тщательность исследования 2d10, Поиск 2d10.

Профили: Арканное знание: Безумный ученый, Неимоверная сила, Высокопоставленный друг 3: Вильма Мейстер, Динеро 4.

Недостатки: Болезненность -1.

Передвижение: 8

Размер: 7

Ужас: 9

Специальные способности:

Проклятый: Поскольку Праймус созданный из одной части, он считается проклятым

Преимущества проклятых: Штопанье 5.

Имущество: Набор хирурга и Винчестер '73 с 20 патронами, Кольт Миротворец Двойного действия с 30 патронами.

Описание: Праймус лыс и задумчив. Он достаточно раздражителен, хотя изо всех сил борется со своим недостатком.

ЧАСТЬ 6: СЕРДЦЕ ПРОБЛЕМЫ

Надеюсь, маршал, ты понял, что вокруг Лост Анджелеса водятся все виды злобных чудовищ, которых ты только можешь себе вообразить. Для тебя, это хороший шанс направить партию на тот путь, который ты для нее придумал. Однако, внимательно следи за тем, что делают твои герои. Чего доброго, им еще придется бежать от злодеев, общее количество которых будет превышать сумму всех пуль, истраченных во время прохождения нижеприведенной зловещей истории.

ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Задолго до того, как Великая встряска низвергла Калифорнию в морскую бездну, на эту землю прибыл Изекиль Эльквезар, бывший житель великого города Мехико. Этот человек был членом тайного культа, который должен был возродить величие истинных Ацтеков, некогда проживавших в этих местах. Изекиль помогал тайно организации тем, что был ее ушами и глазами в Сан Диего и Лос Анджелесе.

Теперь, ты знаешь, о ком мы поведем речь, но еще не представляешь, что случилось с Эльквезаром после грандиозного землетрясения. Переживая крушение Калифорнии, Изекиль направился в ближайший цивилизованный город, которым оказался зарождающийся Лост Анджелес. Здесь он и решил продолжить свою шпионскую деятельность.

ИЛЛЮЗИИ ВЕЛИЧИЯ

Проведя в обители Гримма несколько лет, Эльквезар немного тронулся разумом. В конце концов, он решил, что является единственным верным последователем старого ацтекского пути. При этом, он посчитал, что даже члены его ордена не являются достойными последователями своих великих предков. Пытаясь довести свои рассуждения до ума некоторых городских метисов, Изекиль приобрел множество проблем с самыми радикальными из полукровок.

Однако, несмотря на все трудности и препятствия, наше герой собрал небольшую группу последователей и построил в морской пещере, к югу от города великую Ацтекскую пирамиду. Именно здесь он начал проводить древние религиозные обряды, во время которых из живых людей требовалось вырезать трепещущее сердце. Разделявая несчастных, культисты надеялись, что смогут вернуть к себе расположение богов и вскоре станут самыми влиятельными людьми Южного Побережья. Кроме того, они верили, что смогут возродить древнее величие ацтеков, которое было утеряно во время нашествия испанских конкистадоров.

Однако, любой человек, разбирающийся в истории индейского народа, знает, что древние Ацтеки не приносили человеческие жертвы каждый день. Подобным образом они отмечали лишь важнейшие религиозные праздники. Обитатели Лост Анджелеса до сих пор празднуют их в форме христианских святых дней. Однако, вам вряд ли кто-нибудь будет распространяться о подобной замене.

ЯГУАРЫ И ЗМЕИ

Воинствующие члены нового культа называют себя рыцарями ягуара, что должно напоминать им о древних ацтекских воителях, имевших тотем в виде дикой кошки. Для того, чтобы ублажить своих предков, эти люди начали изучать древнее оружие и тактику индейских военначальников.

В каком-то смысле, рыцари ягуара следуют тому же пути, что и североамериканские индейцы. Однако, к чести последних стоит сказать, что обитатели севера не вырезают сердца из живых пленников.

Эльквезар принимает помощь от рыцарей ягуара тогда, когда ему требуется предпринять налет на город за очередными жертвами. До самого последнего времени, воины дикой кошки были самыми мощными союзниками священника. Впрочем, несколько недель назад, в воды секретной пещеры культа пробрался огромный лабиринтный дракон, который был привлечен запахом человеческой крови. В отличие от других существ своего вида, костяные пластины пробравшегося дракона были разноцветными. Увидев монстра, Эльквезар решил, что это знак свыше. Прямой дар бога Коацеалкоатля, иначе называемого «Крылатым змеем».

Согласно древней легенде, много столетий назад, Коацеалкоатля предпринял длительное путешествие через морские волны. Ацтеки верили, что божество вернется, и о его приходе возвестят могущественные землетрясения и чудовищные монстры (не правда ли, подобные верования были не так уж и далеки от истины!).

Для того, чтобы уберечь своих последователей от паники, Эльквезар не стал говорить культистам о своей находке. Вместо этого он просто увеличил частоту и жестокость ритуальных жертвоприношений. Несмотря на полное безумие совершаемых поступков, священник был уверен в собственной правоте. В конце концов, жертвы были предназначены для спасения человечества от Армагеддона. Эльквезар судил о мире с ацтекской точки зрения и следовательно был героем в глазах своих последователей.

ЛЕЗВИЕ НОЖА

В нашем приключении есть еще один важный герой – ученый – заплатодел Ричард Лисон. Лисон покинул Л.А. поскольку решил, что в диких регионах Лабиринта ему удастся найти куда как лучший материал для своих экспериментов, нежели в цивилизованных частях страны.

К несчастью для себя, Ричард не учел того важного факта, что Культисты Гримма собирают все найденные человеческие трупы. Хуже того, последователи преподобного куда как больше заботятся о мертвых, нежели чем о живых. Впрочем, наш герой так и не догадался, куда культисты свозят покойников, и что с ними делают.

Короче говоря, Лисон вскоре понял, что внутри мрачной обители Гримма ему достаточно сложно найти биологический материал, нужный для экспериментов. Так продолжалось до тех самых пор, пока Ричард не наткнулся на сухопутную крысу по имени Аса Платт.

Платт уже имел какой-то опыт в снабжении заплатоделов и с жаром принялся за новое поручение. Он указал Лисону на маленькую каверну, в которой частенько находились человеческие тела с вырезанными сердцами. Последнее, впрочем, Ричарда не беспокоило, поскольку он нашел материал для работы, который удовлетворял его по многим параметрам. Лисон даже не задавался вопросом, откуда берутся эти изуродованные человеческие трупы.

До самого последнего времени ни Лисон ни Эльквезар даже не подозревали друг о друге. Кроме того, не было в Л.А. ни одного человека, который бы знал и ученого и клирика одновременно.

БАТТЛЕР СКОТТ

Около двух недель назад в окрестностях Л.А. пропал известный стрелок Баттлер Скотт. Несмотря на то, что внутри города обитало достаточно горячих парней, Скотт был значимой личностью для нескольких группировок одновременно.

Не так давно, Баттлер записался в ряды Ангелов Хранителей и практически закончил тренировку в новом лагере Гримма, который был построен в восточной части Лост

Анджелеса. Поскольку Баттлер подавал серьезные надежды, высокопоставленные ангелы – хранители немедленно отправились на его поиски, подозревая, что Скотт исчез не по своей воле. Некоторые ангелы предположили, что Баттлер был шпионом, следившим за Гриммом и исчезнувшим по приказу новых хозяев, когда ему удалось раздобыть требуемую информацию о преподобном.

Самое занятное, что ангелы хранители правильно подозревали Скотта, хотя и ошибались в некоторых из своих гипотез. Баттлер действительно был шпионом, но исчез он не по своей воле. В ночь перед бегством, Скотта поймали слуги Эльквезара, после чего стрелок был принесен в жертву древним божествам ацтеков. Тело Скотта было найдено Асой Платтом, который по частям продал его Ричарду Лисону.

Что и говорить, парню серьезно не повезло! Ему удалось выжить в адском тренировочном лагере Гримма только для того, чтобы загнуться под обсидиановым ножом безумного священника. Вряд ли стрелок полагал, что закончит свою жизнь в виде распиленных органов на лабораторном столе. Получив в распоряжение части Скотта, Лисон начал собирать из них свое новое творение – констракта целиком собранного из частей мертвых человеческих тел.

К тому времени, когда герои пребывают в Лост Анджелес, ученый успевает довести своего кошмарика до финальных этапов сборки. К несчастью, эксперимент завершается неудачей, поскольку бестия сходит с ума во время операции, убивает своего создателя и убегает в город.

СМОТРИ НЕ ТОЛЬКО ВНИЗ, НО И ВВЕРХ!

К началу приключения, на поиски Скотта отправились не только культисты Гримма, но и его настоящие хозяева. Все эти люди знают кто такой Баттлер, но не знают, где он находится. В нашей истории, Баттлер работал на Хеллшторм Индастриз, поскольку среди всех великих людей, лишь Дариус Хеллшторм был заинтересован в новоприобретенной мощи Гримма и внимательно следил за всеми свершениями преподобного.

В том случае, если Хеллшторм не вписывается в твою кампанию, маршал, ты можешь заменить его, на другую влиятельную фигуру. В конце концов, истинные наниматели Скотта не имеют для данной истории никакого значения.

ПОДГОТОВКА К ПРИКЛЮЧЕНИЮ

Те, кто изначально нанял Скотта, знают, что ему удалось выжить в лагере Гримма. По этой причине, они пытаются найти своего человека, чтобы получить от него всю необходимую информацию. Наниматели Баттлера (ранее мы решили, что это ребята работают на Хэллшторма) выходят на связь с отрядом при помощи следующей телеграммы.

Вы должны проследовать в город Лост Анджелес и найти человека по имени Баттлер Скотт. Это наш человек, который имеет при себе документы огромной важности. Неделию назад он должен был передать их курьеру, но так и не появился в Юме, штата Аризона. Мы боимся, что с ним случилось, что-то плохое.

Скотт успешно внедрился в охранную структуру Гримма и стал одним из Ангелов-Хранителей. Мы подозреваем, что культисты начали подозревать нашего агента и, возможно, причастны к его исчезновению.

Мы полностью верим Баттлеру, так как нам уже приходилось работать с ним, и каждый раз он оправдывал наши ожидания. Из-за текущего состояния дел в Лост Анджелесе, мы не смогли использовать нашего стандартного агента для связи со Скоттом. В противном случае, легенда Баттлера оказалась бы под серьезной угрозой.

В том случае, если вы согласны начать поиски агента, мы покроем все ваши издержки и заплатим 250\$ каждому по возвращении с документами.

После чтения телеграммы, герои могут тщательно подготовиться к миссии, так как их наниматель не желает очередного провала. Документы представляют для него огромную ценность. В том случае, если персонажи не удовлетворены суммой вознаграждения, они могут поторговаться со своим работодателем. Впрочем, каждое повышение суммы на 50\$ требует броска на убеждение среднего (5) TN. В том случае, если броски проваливаются, геройская награда остается на уровне 250\$.

В случае успешной договоренности между игроками и их нанимателем, последний предоставляет отряду всю имеющуюся информацию о Баттлере Скотте. В частности, персонажи узнают, что на пальцах стрелка имеется татуировка розы, обернувшейся вокруг кинжала. Скотт всегда держит документы при себе, и отдаст их героям только тогда, когда последние скажут правильный отзыв.

Для того, чтобы Баттлер опознал персонажей, как курьеров, игроки должны приветствовать стрелка. В ответ Скотт скажет предложение в котором будет содержаться слово «поле». Герои должны будут произнести еще одну фразу, включающую в себя слово «прогулка» (поскольку Скотт мертв это не так уж и важно, но Маршалл получит много удовольствия, обучая своих персонажей различным шпионским премудростям).

В завершении беседы, наниматель скажет героям, что Баттлер остановился в Закатном отеле, который может быть найден в торговом квартале города. Внутри Л.А. персонажи могут действовать соответственно ситуации.

ЧАСТЬ 1: СЛЕЖКА

В том случае, если герои изначально не находятся в самом центре Великого Лабиринта, то их путь до Л.А. может стать воистину эпическим приключением. Если маршал не желает превращать поход в серию из нескольких модулей, он может сам рассказать о прошедших событиях, упомянув самые важные детали пути.

Прежде чем начать свое путешествие по Лост Анджелесу, игроки должны подготовить своих персонажей, а маршал должен увериться в том, что миссия окажется героям по плечу. Мясная часть данного приключения начинается в тот момент, когда игроки покидают пределы года. Если персонажи приходят в Л.А. израненными, то вряд ли удастся до конца распутать весь клубок таинственных событий и не превратиться попутно в фарш.

МР. СКОТТ, Я ПОЛАГАЮ!

Пытаясь найти Скотта Баттлера, персонажи будут вынуждены изрядно побродить по Лост Анджелесу. Это отличным способ показать игрокам, все интересные места проклятого города. Важные для приключения локации Л.А. будут детализированы по ходу модуля. Однако, любопытные персонажи могут сунуть свои носы и в другие зловещие места обители Гримма. Когда герои отправятся искать проблемы на свою голову, обрати свое внимание на Маршальскую главу данной книги.

ЗАКАТНЫЙ ОТЕЛЬ

Поскольку отель является отправной точкой расследования, персонажи должны прибыть в него на ранних этапах приключения. Данное место расположено в торговом районе и обладает не очень хорошей репутацией. Комнаты здесь неопрятные, а еда посредственна на вкус. Респектабельная публика пытается обходить данное место стороной, и ищет гостиницы получше. Подозрительные господа, наоборот обожают Закатный Отель, ибо

цены здесь приемлемые, а хозяин не задает лишних вопросов. Вне всякого сомнения, это лучшее место для того, кто хочет внезапно исчезнуть, не оставив следов.

Владельцем отеля является Нэд Хэмптон – мужчина средних лет, на носу которого всегда водружены очки. Нэд не является последователем учения Гримма, но он не дурак, чтобы трубить об этом каждому встречному и поперечному. Его заведение уже несколько раз посещали местные блюстители морали в красных плащах, что крайне плохо отразилось на бизнесе Хэмптона.

В отличие от большинства местных обитателей, Нэд не утратил чувства юмора. Когда герои входят в его заведение, он вежливо здоровается с ними, и спрашивает, чем может помочь. Если персонажи спрашивают его о комнате, то номер стоит 3\$ за ночь. Конечно, герои не знают, что Ангелы хранители внимательно наблюдают за заведением Нэда.

В том случае, если персонажи спрашивают держателя заведения о Баттлере Скотте, тот скидывает голову и произносит.

Это парень ваш друг, или родственник? Если это так, то я вынужден отметить, что он ушел из отеля, не заплатив и не забрав свои вещи. До тех пор, пока сумма прожизвания не будет оплачена, своего имущества он не увидит.

В том случае, если герои заплатят за проживание Скотта (7.50\$), Нэд проведет их в маленькую комнатуху, и покажет нехитрое имущество пропавшего постояльца. Среди вещей Баттелера, персонажи обнаружат две старых седельных сумки, несколько рубашек, пару штанов, пластинку жевательного табаку, коробку патронов 45 калибра, и фишку для покера с буквами «SB» нарисованными на ней. Герои еще не знают, но подобными метками пользуются в салуне «Акулий Укус», который расположен в Доковом Районе. В том случае, если хотя бы один из персонажей жил в Лост Анджелесе в течение продолжительного времени, он может попытаться совершить Среднюю (5) проверку на умение *Выживание в Городе*. Когда герои полностью оплатят счет Скотта, Нэд становится более разговорчивым.

Пока Скотт жил в отеле, он пытался вести себя как можно более незаметно. Несколько раз я даже не видел того момента, когда он входил или выходил из отеля. После того, как Баттлер не попался мне на глаза в течение трех дней, я собрал его вещи и перенес их в подсобку. Впрочем, вы не единственные люди...

Тут Нэд замолкает, и обводит настороженным взглядом комнату. После этого он продолжает свой монолог тихим шепотом.

Неделю назад, ко мне приходили Ангелы – Хранители, которые также расспрашивали меня о Скотте. Однако, я ничего им не сказал. Проклятье, я просто не знал, что говорить им. Впрочем, я все равно был удивлен, когда они не стали оплачивать счет и нисколько не заинтересовались вещами Скотта.

Нэд рассказывает персонажам все, что знает сам. При этом, герои не узнают ничего нового кроме того, что Баттлер не оплатил счет и за ним следят люди Гримма. Стоит отметить, что дата пропажи Скотта полностью зависит от того, как давно герои прибыли в Л.А. Для удобства будем считать, что Баттлер пропал за полторы недели до того, как персонажи получили телеграмму.

АКУЛИЙ УКУС

Акулий укус это один из самых известных салунов в районе Доков. Кроме того, в нем же расположен игровой зал. Это достаточно респектабельное заведение, вследствие чего,

герои, переступившие его порог, не будут чувствовать себя в западне, из которой можно выбраться, лишь перестреляв кучу народа.

«Укусом» владеет здоровый однорукий мужчина, откликающийся на имя Иона. Ведя себя Иона достаточно грубо и вряд ли скажем своим посетителям что-нибудь кроме: «Чего вам надо»? В том случае, если игроки спросят Ионы, что случилось с его рукой, тот улыбнется, покажет на своей культе следы акулиных зубов и злобно гаркнет: «Ты чего, парень, слепой что-ли!»

В том случае, если персонажи окинут взглядом салун, они без всякого труда увидят вокруг себя огромное множество игорных столиков. За несколькими из них сидят люди, которые в игре используют фишки с надписью «SB». Если персонажи спросят у Ионы что-нибудь об этих жетонах, владелец заведения гордо скажет, что сам раскрашивал их. Похоже, Ионы считает ручную работу над фишками свидетельством заведения высшего класса. Внутри салуна никто не помнит человека по имени Баттлер. В том случае, если персонажи спросят о мужчине с определенной татуировкой на руке, его вряд ли кто вспомнит. Только тогда, когда герои будут выходить из заведения, с ними решит поговорить человек, до этого спокойно пьющий виски за барной стойкой. Звать его Хирам Дэвис. Хирам может сказать следующее:

Вы, ребята, ищете человека с татуировкой? Хорошо, кажется я видел его! Однако, моя память иногда отказывает насчет некоторых мелких деталей...

В том случае, если персонажи купят Хираму еще один стаканчик крепкого напитка, тот уведет их в аллею, проходящую за «Укусом» и скажет следующее.

Две недели назад я сидел на этом же самом месте, когда увидел вашего парня, выходящего из заведения. Я хорошо запомнил его руки, потому как ими он метнул мне монетку на удачу. Еще бы, как я мог забыть человека, который дал мне денег, на еще одну порцию пошла. Ну так вот, он практически дошел до конца аллеи, когда на него напали какие-то темные тени. Парень попытался отбиться от них, но на помощь первым теням пришло еще несколько. Схватка продолжалась не долго. Тени взяли вверх и уволокли вашего человека во тьму.

Я отлично видел все происходящее, поскольку стоял в самом центре аллеи в ночной темноте и меня никто не мог видеть. По правде сказать, я бы не хотел, чтобы меня взяли тени. И вам я тоже не советую попадаться в их призрачные руки.

В действительности пьяница видел не теней, а Эльквезара и нескольких воинов Ягуара, которые отправились на поиски очередных жертв. Поскольку священник всегда облачался в черные одежды, Хирам спутал его со сверхъестественным существом. В том случае, если персонажи расспросят о тенях других посетителей салуна, они довольно скоро узнают, что это были вовсе не тени, а индейцы, несущие с собой какие-то странные мечи. Персонажи могут изучить место драки на наличие улики, но для того, чтобы добыть необходимую информацию им потребуется приложить множество усилий. В том случае, если они совершат Сложный (9) бросок на Поиск, им удастся обнаружить в ближайшей к аллее стене, кусочек черного камня, края которого такие же острые, как бритва. Средний (5) бросок на Наука: Геология, идентифицирует камень, как обсидиан. Несмотря на то, что герои не знают этого, мы скажем тебе, что обсидиан используется индейцами в маках (см. про них ниже).

ВЫ ВИДЕЛИ ТАКУЮ ТАТУИРОВКУ

После посещения отеля и салуна, герои могут прийти к выводу, что Баттлер стал жертвой какой-то темной игры. Хуже всего, что у персонажей осталась всего одна зацепка, от

которой можно отталкиваться в дальнейших поисках. Этой зацепкой является татуировка Скотта.

В том случае, если герои начнут расспрашивать о татуировке всех встречаемых и поперечных, то они вряд ли добьются успеха. Внутри Лост Анджелеса полно людей с татуировками, изображения на коже здесь встречаются так же часто, как и на бутылке дешевого рома.

Важно отметить, что когда герои будут ходить по улицам, они должны будут совершить бросок Выше Среднего (7) на Выживание в городе. В случае успеха, герои не получают никаких бонусов, но это окажется важным во время второй части приключения.

Вне всякого сомнения, Герои не единственные персонажи, отправившиеся на поиски Баттлера. Владелец отеля правильно подметил, что за Скоттом следят Ангелы – Хранители. Последователи Гримма имеют в Л.А. множество глаз и ушей, и когда дело доходит до ловли шпиона, эти люди стремятся держать нос по ветру.

В том случае, если персонажи критически провалят бросок на Выживание в Городе, то они привлекут к себе внимание тех самых Ангелов – Хранителей, что ищут Баттлера. Для того, чтобы узнать о результате данной встречи, обратиться к разделу *Столкновение с Ангелами*.

АНГЕЛЫ – ХРАНИТЕЛИ

В том случае, если герои спросят о Баттлере у Ангелов – Хранителей, они совершат невероятную глупость, которая может закончиться для них весьма плачевно. Хранители знают о том, что Скотт потенциальный шпион, вследствие чего, возьмут под стражу всякого, кто заговорит о нем. В разделе *Столкновение с ангелами хранителями* ты можешь узнать все детали печального столкновения ангелов с персонажами.

Стоит помнить, что внутри своего города Ангелы не терпят пустопорожней болтовни. Если персонажи начнут вести себя крайне некорректно по отношению к последователям Гримма, то вскоре они найдут в своих карманах билет в одну из камер знаменитой Скалы. Возможно, что это будет последняя поездка в их жизни!

В действительности, герои защищены от гнева Ангелов всего лишь слабой верой хранителей в то, что отряд сможет вывести их на след Скотта. Впрочем, стоит помнить, что Ангелы предоставят героям подобную возможность лишь после того, как зададут персонажам множество неприятных вопросов.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДАНСТОНА

Большинство обитателей Лост Анджелеса (особенно из числа тех, кто присоединился к церкви Гримма для галочки) знают слух о том, что бывший шериф Данстон вернулся в свой город. Герои могут узнать о текущем состоянии шерифа, если сумеют совершить Средний (5) бросок на умение Выживание в городе.

Однако, не стоит забывать, что Хог является Человеком Линий и Федеральным шпионом одновременно. По этой причине, он проявляет максимальную осторожность во время передвижения по городу и старается избегать встреч с подозрительными людьми. В том случае, если персонажи проявят особое рвение по поиску его персоны, Данстон может попытаться взглянуть на тех любопытных, что так стремятся встретиться с ним.

В том случае, если персонажи найдут Данстона (или Данстон найдет их), то шериф может оказаться полезным человеком для героев, поскольку обладает внушительными знаниями об Л.А. Если герои скажут шерифу, что ищут некоего человека, то Данстон даст персонажам совет внимательно смотреть по сторонам.

Когда герои расскажут бывшему шерифу все детали своей запутанной истории, то Данстон выскажет интерес к истории о пропавшем стрелке. Поскольку информация о Скотте может быть полезна правительству Севера, Данстон попытается разобраться в

этом нелегком деле. Шериф обещает персонажам оказать посильную помощь. Однако, он не пойдет на прямой конфликт с Гриммом и его последователями. После того, как Баттлер будет найден, Данстон планирует конфисковать бумаги у персонажей, и спешно отправить их президенту Гранту.

В любом случае, для успешного завершения приключения, герои должны встретиться с Данстоном или дать ему понять, что им требуется найти человека, на руке которого вытатуированы кинжал и роза.

СТОЛКНОВЕНИЕ С АНГЕЛАМИ ХРАНИТЕЛЯМИ

На ранних этапах приключения, конфликт между героями и ангелами-хранителями вряд ли завершится кровавым столкновением. В начале пути персонажи желают отыскать Баттлера, ничего не зная о нем. По этой причине, ангелы отнесутся к героям достаточно мягко (в конце концов, они собирают информацию, а не готовят бегство пропавшего шпиона). Впрочем, поиски подозрительного человека заставят хранителей принять соответствующие меры предосторожности. Не долго думая, ангелы приставят к отряду стороннего соглядатая. Надеюсь, ты понимаешь, к каким серьезным проблемам это может привести в последствии! Есть вероятность того, что подобное соседство вовсе не поможет персонажам.

В том случае, если герои начнут проводить активные поиски, то они Ангелы возьмут эту информацию себе на заметку, но вряд ли будут противодействовать деятельности персонажей. Л.А. буквально наполнен охотниками за головами, которые за свежий кусок мяса могут продать родную мать. Еще один отряд искателей приключений нисколько не удивит Ангелов – Хранителей.

Вне всякого сомнения, сами Ангелы – Хранители заинтересованы в скорейшей поимке Баттлера, поскольку подозревают его в шпионаже и обладании важными секретами Гримма. Для последователей преподобного будет лучше, если Скотт замолчит на веки вечные. Поскольку самостоятельное расследование Ангелов зашло в тупик, Хранители не побегут арестовывать героев немедленно. Они дадут им немного времени, поскольку надеются, что персонажи возьмут верный след!

К счастью для отряда, Хранители плохие шпионы и разведчики. Несмотря на то, что во время преследования героев, Ангелы будут переодеваться в обычную одежду, их высокомерное поведение, а также многочисленные религиозные цитаты, проскакивающее во время сторонних разговоров, запросто выдадут в них преданных последователей Гримма. Короче говоря, этих умников достаточно просто выделить в толпе! Для того, чтобы обнаружить пятерку, следующих по пятам соглядатаев, герои должны каждый день совершать успешный Сложный (9) бросок на умение *Способность к Получению Знаний*.

Если персонажи обнаружат слежку, то им придется оторваться от ангелов, совершив с преследователями обоюдную проверку на характеристику *Ум*. В том случае, если удрать от хранителей не удастся, героям лучше всего притворится глупыми простаками. Стоит отметить, что Ангелы не могут обвинить героев в преступлении, не сказав им суть дела. В то же самое время, детали они раскрывать не хотят, поскольку не уверены, что персонажи являются шпионами. Важно отметить, что Хранители не будут сражаться с игроками, и пустят в ход оружие только в том случае, если против них будет совершена открытая агрессия. В случае перестрелки, Ангелы попытаются взять в плен хотя бы одного персонажа для последующего допроса.

Стоит помнить, что пальба в Ангелов Хранителей внутри городских стен не очень умное решение сложившейся ситуации. Даже если герои смогут перестрелять своих недругов, каждый Ангел в городе будет знать их приметы, а пятерки Хранителей начнут прочесывать город в поисках нарушителей закона. Если персонажи попытаются удрать из Л.А., настреляв приличное количество народу, Ангелы будут преследовать их до края 10-

ти мыльной зоны. В четвертой части приключения будет сказано почему Хранители не пересекают эту черту, и какие мрачные силы стоят за их спинами.

КУДА ИДТИ ДАЛЬШЕ?

Помни, что персонажам нужно немного времени, для того, чтобы они смогли собрать улики, имеющие отношение к Скотту, и выработали дальнейший план поисков. Л.А. наполнен интересными местами и людьми, вследствие чего персонажи могут потратить несколько дней на исследование таинственных уголков мрачного поселения. Потратив день или два на поиски Скотта, герои поймут, что имеющихся зацепок явно недостаточно для того, чтобы отыскать пропавшего стрелка.

Надеюсь, что к этому момент времени герои уже найдут беглого шерифа, и не будут сидеть в салуне, схватившись руками за голову. В том случае, если Данстон вступит с персонажами в контакт, ты можешь смело приступать к изучению второй части приключения. Также стоит отметить, что после нескольких дней поисков, на хвосте у героев будет сидеть пятерка наблюдающих Ангелов – Хранителей.

ПРОБЛЕМЫ

В том случае, если персонажи сумеют избежать встречи с тремя вышеозначенными NPC, то ты должен проявить изрядную долю смекалки и подвести героев ко второй части приключения с наименьшими потерями. Поверь, нет ничего страшного в том, что ты немного схитришь! Хорошим решением проблемы будет введение в игру дополнительных агентов Хеллшторма, которые будут захвачены на глазах игроков.

К этому моменту времени, отряд умных персонажей уже будет обладать рядом зацепок, которые выведут их на тайный ацтекский культ. Если персонажи восприимчивы к подобным штукам, то это прекрасно. Следующая часть приключения их хорошенько встряхнет. Дайте героям пройти по следам индейцев так долго, как это будет возможно, и только потом захватите их врасплох.

В том случае, если игроки будут пойманы ангелами-хранителями, им выпадает шанс принять участие в боевой экскурсии по Скале. Герои могут сбежать из тюрьмы, продравшись через кровавый кошмар островной бойни. Детально описание Скалы содержится в приключении *Башня Дьявола 2: Сердце Тьмы*. Поверь нам, партнер, это место игроки не забудут никогда!

НАГРАДА

Обнаружение связей Скотт: 1 белая метка каждому.

Обнаружение обсидианового осколка: 1 белая метка.

Примерное поведение, которое помогло избежать встреч с Ангелами хранителями: 1 красная метка каждому.

Союзники: Пока Данстон находится рядом с героями, он будет всячески помогать им.

Враги: В том случае, если герои привлекут к себе внимание Ангелов, последние попытаются убрать их с дороги.

ЧАСТЬ 2: ПЛОТЬ ЕСТЬ ПЛОТЬ

После того, как герои вплотную засядут за решение головоломки, до них дойдет слух, что парня, с необходимой им татуировкой, видели внутри Призрачного Города. Герои узнают, что этот человек, вроде бы, был укрыт Людьми Линий в одной из местных лачуг. Подобную информацию добудет персонажам никто иной, как сам шериф Данстон, а доставит ее им его бывший помощник по имени Хирам Дэвис. Данстон знает, что

персонажи ищут человека с подобной татуировкой, вследствие чего желает, чтобы игроки лично идентифицировали его персону. Данстон назначает встречу героям в Вестибюле, которая должна пройти в вечер получения весточки.

ВСТРЕЧА

Когда герои войдут в вестибюль, они поймут, что здесь нет ни Данстона, ни Дэвиса. Владелец заведения (Железный Человек), немедленно опознает героев, поскольку бывший шериф дал ему детальное описание своих новых друзей. Когда персонажи попросят у владельца заведения выпивки, тот даст им небольшую записку, в которой сказано, что Данстон ждет их у черного входа в заведение.

Действительно, бывший шериф дожидается встречи с героями с черного хода бара. Увидев персонажей, он спрашивает, нет ли за ними хвоста. В том случае, если Ангелы – Хранители хорошо уцепились за героями, то Данстон шепчет проклятья, но все равно остается полон решимости довести начатое дело до конца, и привести героев в ту самую лачугу в Призрачном городе, где скрывается татуированный человек.

Оказавшись в Призрачном Городе, бывший шериф начинает петлять между домами и иногда несколько раз пересекает свой собственный след. В какой-то момент он останавливается у покосившихся дверей старой лачуги, и стучит в гнилые доски своим кулаком. Дэвис открывает дверь только после того, как убедится, что перед ним стоит именно Данстон и сопровождающие его герои.

Если герои спросят шерифа о том, почему человек с татуировкой скрывается в столь жутком месте, то Данстон расскажет о недавно произошедшем убийстве. Несколько дней назад, пойманный шерифом человек дремал в северной части Лост Анжелеса, укрывшись от глаз посторонних в маленьком амбаре. Когда владелец постройки нечаянно вошел в нее, дремавший человек бросился на хозяина, отбросил его в сторону от себя и попытался удрать из деревянной конструкции. К счастью, владелец амбара оказался человеком не робкого десятка и позвал на помощь нескольких своих работников. Отбиваясь от хозяйских помощников, беглец оглушил четырех из них и только после этого был связан по рукам и ногам. Поскольку владелец амбара был верным последователем Людей Линий, он не решился сдавать странного гостя Ангелам – Хранителям и передал дебошира бывшему Шерифу для того, чтобы последний самостоятельно разобрался с ним.

Рассказав предысторию поимки загадочного человека, Дэвис проводит героев в лачугу, включает масляную лампу и показывает пальцем на закованного в цепи человека, сидящего в дальнем углу постройки. Бросив взгляд на огромную фигуру, персонажи понимают, что тело таинственного пленника покрыто огромным количеством шрамов, тогда как лицо его обезображено следами от многочисленных хирургических стежков. При этом, пленник никогда не может закрыть полностью рот, а его глаза имеют разный размер и цвет (один из них голубой). Волосы урода давно не чесаны, а на скальпе видны участки, до сих пор не покрытые кожей.

Когда герои входят в импровизированную темницу, пленник впадает в бешенство и начинает трясти свои цепи. Звуку дребезжащих металлических звеньев начинает аккомпанировать разваливающийся стул. В следующий миг, урод усиливает свой натиск, откидывает голову назад и издает душераздирающий крик. Один краткий миг глаза монстра с мольбой смотрят на героев. Еще через секунду тело пленника буквально разваливается на куски.

Ошарашенный Данстон по началу никак не реагирует на происшедшее, подозревая хитрую ловушку, но потом склоняется над останками. Дэвис прикрывает своего начальника, настороженно оглядываясь вокруг. Довольно скоро шериф приходит к единственному возможному выводу – его пленник бесповоротно мертв.

ЭЙ! ЭТО НЕ ЕГО РУКА!

Если герои хотят изучить кровавые останки, то Данстон не препятствует им в этом неприятном начинании. Самое занятное, что рука чудовища действительно несет на себе татуировку, по которой должен был быть опознан Скотт. Однако, даже слепой поймет, что перед героями не сам Баттлер, а ходячая мешанина собранная из различных кусков человеческой плоти. Герои смогут понять, что перед ними констракт, если хотя бы немного присмотрятся к следам, оставшимся на поверхности развалившихся членов. Практически наверняка им удастся заметить шрамы, а также останки медицинских нитей, которые тело чудовища скреплялось в единое целое. При этом, стоит отметить, что ползание в груди окровавленной плоти будет удачно лишь в том случае, если персонажи совершат проверку на Силу Воли, против сложности (7).

Кроме того, стоит отметить, что разрушенные куски констракта источают от себя сильный и неприятный запах формальдегида, который подавляет собой все остальные запахи. Успешный бросок на Медицину против сложности (5) или успешный бросок на Способность получения знаний против сложности (7) дает понять персонажу, что конечности трупа принадлежат разным людям. К такому выводу легко прийти, поняв, что у кусков плоти различный оттенок кожи, разная длина костей и мышц. Хуже того, отдельные органы тела вообще не могут принадлежать человеку! Во всяком случае, глаза создания были точно взяты от большой собаки.

Если персонажи решат провести еще одну попытку исследования мертвого тела, то они должны совершить удачный бросок на Убеждение против сложности (9), дабы доказать Данстону факт необходимости вскрытия тела. К этому моменту, шериф уже решит замести следы, перетащив труп в другую часть города, в такое место, где его легко найдет похоронная команда Гримма.

Когда герои, наконец, приступят к вскрытию, игроки должны будут совершить успешный бросок на Медицину против сложности (7). Удачная проверка выявит, что в груди чудовища располагается тело большого животного, возможно лошади. Успешная проверка Медицины против сложности (9) покажет, что внутренние органы чудовища были удалены из мертвых тел, после чего пересажены в новую оболочку, пролежав некоторое время в формальдегиде. Больше герои ничего о трупе узнать не смогут. Дополнительную информацию по констрактам, маршал сможет найти в пятой главе данной книги.

Вне всякого сомнения, хитрые герои смогут получить множество ответов, просто задав правильные вопросы. Однако, маршал не должен попадаться на данную уловку, ибо научное исследование трупа не может быть крайне простым занятием, а то еще чего доброго, персонажи решат, что найденное тело действительно принадлежит обезображенному Скотту! В любом случае, маршал не должен забывать, что приключения героев не завершаются, и впереди их ждет еще много чего интересного.

ПУСТЫЕ КАРМАНЫ

В том случае, если герои решат осмотреть карманы мертвеца, Данстон не будет возражать им в этом начинании. Стоит отметить, что бывший Маршалл сам предложит персонажам обыскать покойника, если игроки не додумаются совершить описываемую операцию. Маршал должен помнить, что внутри карманов монстра, героев ожидают несколько важных находок, которые помогут героям перейти к следующей части приключения.

На поясе чудовища, персонажи обнаружат окровавленный кухонный нож, с которым монстр был найден внутри северного сарая, набор морских раковин (констракт собирал их во время путешествия по берегу Лабиринта), а также карманные часы, способные играть Бранденбургский концерт Баха №3. Важно помнить, что музыка льется из маленького

механизма только во время открытия. На внутренней поверхности часовой крышки выгравирована надпись «Р.Лисон».

Констракт утащил часы у убитого доктора Лисона, поскольку чудовищу необычайно сильно понравилась данная безделушка.

ДОКТОР ЛИСОН, Я ПОЛАГАЮ?

Для того, чтобы узнать где жил бывший владелец часов, игрокам требуется совершить Сложную (9) проверку на Выживание в городе или Область знания: Лост Анджелес. В случае успеха, герои должны потратить от одного до четырех часов, на последовательный опрос владельцев магазинов и салунов, на предмет информации о месте проживания человека по имени «Лисон». Когда опрос будет завершен, игроки получают информацию о двух Лисонах, имена которых начинаются с буквы «Р».

Одним из этих людей является швея Роберта Лисон, проживающая в третьем городском круге. Несмотря на то, что в создании констракта использовались нитки, герои вряд ли будут долго подозревать эту не молодую женщину 62-ух летнего возраста. Она действительно ни в чем не виновата!!! Вторым потенциальным подозреваемым окажется доктор Ричард Лисон – владелец небольшого земельного участка, расположенного в гористой местности к северу от Лост Анджелеса.

Кроме непосредственных поисков, игроки могут собрать требуемую информацию о подозреваемых, направившись в городскую Мэрию. За доступ к архивам, клерк возьмет с персонажей 15\$. Успешное изучение документов требует удачного броска на Знание против сложности (7), а также шести часов дотошного чтения и газет, свидетельств и книг.

В том случае, если вторая попытка обнаружения Лисона также потерпит провал, персонажам окажет помощь сам Данстон. Бывший шериф воспользуется своими связями в среде Людей Линий, и уже через день доставит героям всю требуемую информацию. Кроме того, Данстон предложит героям навестить особняк доктора вместе с несколькими своими подручными. При этом, командовать отрядом будет сам экс-шериф. Борцы с делом Гримма охотно надумали встретиться с Доктором, поскольку подозревают, что Лисон намеренно натравил на них своего монстра (это полностью ложная гипотеза).

Конечно, героям может не понравиться, что им придется работать в паре с Людьми Линий. Однако, не стоит поддаваться панике. Лишняя пара револьверов еще никому никогда не вредила!

ЗАМОК ЛИСОНА

В действительности это вовсе не замок, а небольшая хибара, которую Лисон выбрал только по той причине, что она расположена на отшибе от всего окружающего мира. Ближайшие от доктора люди живут на расстоянии больше мили. До дома можно добраться только по узкой петляющей тропке, которая вскарабкивается вверх по 40-ка футовому обрыву, нависшему над стальной водой Лабиринта.

Сам по себе дом ничем не примечателен. Единственной его странностью является гигантский молниеотвод, выпирающий из северной стены дома. Вокруг трех других стен дома выстроена небольшая веранда. Входная дверь и черный вход резиденции закрыты на ключ. Быстрое изучение замков покажет, что задняя дверь сломана. Через нее персонажи могут проникнуть в маленький L-образный коридор. Средний (5) бросок на Способность к получению знаний, покажет, что дверь была выбита изнутри резиденции.

Прихожая: Здесь расположена маленькая кушетка. На дальнем конце старого стола стоит единственный стул. На столе покоится масляная лампа, которая давным-давно погасла.

Кабинет: В центре комнаты стоит рабочий стол, к которому придвинут единственное в кабинете кресло. На стенах висят многочисленные книжные полки. В том случае, если

герои просмотрят книги, они поймут, что большая часть их посвящена медицине, биологии и химии. Успешный бросок на Поиск против сложности (5) покажет, что в столе лежит пара ключей. Как выяснится позже, они открывают двери в пещеры, а также деблокируют лабораторию.

На столешнице рабочего стола, герои могут найти календарь. Некоторые из его дней помечены надписью «А. Платт». Последнее меченое число отстоит от текущей даты на две недели. Следующее меченое число оказывается завтрашним днем!

Спальня: Дверь в эту комнату слегка приоткрыта. Хуже того, из щели между дверью и косяком виднеется окровавленная человеческая рука. В том случае, если герои полнотелы и попытаются и взглянуть на мертвеца, они поймут, что перед ними лежит человек средних лет, смерть которого наступила пару дней назад. На теле бедняги можно насчитать несколько глубоких ран, нанесенных неизвестным лезвием. В случае успешного броска на Медицину против сложности (7) персонажи поймут, что раны были нанесены тем самым кухонным ножом, который был найден на поясе констракта. Дополнительное изучение тела покажет, что в кармане убитого находятся 45\$, а также порванная цепочка от карманных часов.

Внутри спальни персонажи могут увидеть кровать, умывальник, сундук и ночной столик, на котором располагается копия книги Мэри Шелли «Франкенштейн или Новый Прометей».

Обеденная комната: Эта комната достаточно скудно меблирована. В ее центре стоит одинокий стол, вокруг которого расположились четыре стула. Поскольку на столе заметен слой пыли, герои могут заключить, что Лисон появлялся здесь не часто.

Кухня: Здесь персонажи могут увидеть маленькую печь, одинокий стол и несколько настенных шкафчиков. Несмотря на то, что в комнате находится множество тарелок, большая часть их покрыта плесенью. Самое занятное, что Лисон не мыл их и до смерти. В конце, концов, он был безумным ученым, голова которого была занята вовсе не полосканием кастрюль и стаканов!

Если герои обыщут комнату и совершат при этом успешный бросок на Поиск против сложности (9), они найдут двадцать 20\$ чеков США внутри четырех мешков для муки. Это как раз те деньги, которые Лисон хотел потратить на свои исследования.

Кроме того, на столе стоит пустой держатель для кухонного ножа, который, по всей видимости, хранил в себе будущее оружие убийства. Внутри кухни находится маленькая лестница, ведущая в подпол.

Подпол: Стены и пол подвала созданы из земли. Здесь герои могут увидеть множество ящиков и коробок всех сортов и размеров. Самое занятное, что все они пусты. Если герои совершат бросок на Ум против сложности (7) они сообразят, что больших коробок в подвале гораздо больше чем мебели, расположенной в верхних помещениях дома. Действительно, Лисон применял эти ящики для того, чтобы перевести в них свое оборудование.

Герои, успешно совершившие бросок на Способность к получению знаний, против сложности (11), найдут в западной стене погребца потайную дверь. Если герои будут специально искать тайник, они должны будут совершить успешный бросок на Поиск против сложности (7). Потайной проход может быть открыт ключом, который покоится внутри Кабинета, а также отмычками при успешном броске на Взлом против сложности (7). В том случае, если герои предпочтут подорвать дверь, маршал должен помнить, что замок может выдержать 50 пунктов урона, прежде чем окончательно сломается.

Любой герой, решивший в начале не ломать дверь, а послушать, раздающиеся за ней звуки, должен совершить Бросок на способность получения знаний против сложности (7) (накладываются модификаторы на слух). В случае успеха, персонаж может услышать глухое рычание нескольких собак. Важно помнить, что тварь можно услышать только в том случае, если все персонажи полностью остановят хождение по дому и всю остальную деятельность.

ХОРОШИЙ ПЕСИК!

За дверь героев поджидает самый успешный проект Лисона: Цербер (заплатодельная собака). Обычно Цербер содержался в лаборатории, но когда констракт сбежал из дома, он освободил пса. К несчастью, ужасная псина атаковала своего спасителя (Цербер слушался только Лисона, который, к тому моменту, был уже мертв), вследствие чего беглец запер ее в подвале.

Тварь сидела под замком несколько дней и ужасно оголодала. Она немедленно атакует персонажей, едва те откроют входную дверь. В том случае, если никто из героев не стал прислушиваться к звукам внутри помещения, каждый член отряда (в момент атаки Цербера) должен совершить бросок на Удивление против TN = 11.

ЦЕРБЕР

Цербер подобен своему мифическому трехголовому предшественнику, который был поставлен на охрану Хадеса. Лисон слепил создание из двух полномасштабных доберманов, и усилил его плоть мускулами от коричневого медведя. Кроме всего прочего, оригинальные зубы бестии уступили место крокодиловым.

Поскольку дополнительные мускулы достаточно велики, они отчетливо проступают сквозь кожу создания. Губ у цербера нет, ибо Лисон начисто убрал их, когда понял, что крокодиловы зубы, не вмещаются в них.

Увидев персонажей, головы цербера начинают рычать, гавкать и тявкать независимо друг от друга. Короче говоря, это существо крайне непривлекательно на вид.

Цербер

Физические характеристики: D:1d4, N:3d8, S:3d10, Q:3d10, V:2d12

Бой: рукопашный 4d8, Передвижение укрادкой 3d8.

Умственные характеристики: C:3d4, K:2d6, M:2d10, Sm:3d6, Sp:2d6

Сила воли 4d6, Благоговейный страх 4d10, Тщательность исследования 3d4, Поиск 3d4, Выслеживание 6d4.

Передвижение: 8

Размер: 6

Ужас: 9

Специальные способности:

Урон: Укус (STR+1d8) каждая голова кусает независимо от других, в течение одного оборота. Обычно все укусы направлены против одной цели. Однако, если монстр будет окружен, он будет атаковать всех врагов подряд.

Сбить с ног: Несмотря на то, что тварь умеет кусать, она частенько пытается сбить противника с ног. Для этого, цербер и его жертва должны совершить противоположный броски Силы. В том случае, если монстр берет вверх, его противник валится на пол и получает штраф -4 ко всем броскам на Бой. Кроме того, цербер получает бонус +2 ко всем броскам атаки, против поваленной цели.

Три головы лучше, чем одна: В том случае, если враг целит церберу в голову, успешное попадание наносит урон не выбранной, а случайной голове.

Мертвец (Создан Заплатоделами): Тварь умирает только в том случае, если у нее будут уничтожены все основные органы, то есть три головы и тело (то самое, к которому прилеплены медвежьи мускулы).

ЛАБОРАТОРИЯ

Короткий подземный переход, располагающийся за потайной дверью, ведет к секретной лаборатории Лисона. Туннель не имеет источников освещения (надеюсь, у героев будет

лампа!), а его стены частично разрушены деятельностью бежавшего констракта и цербера. Повсюду, внутри перехода можно увидеть стекло от разбитых бутылок и колб. Несколько лабораторных столов перевернуто. Внутри лаборатории, повсюду, разбросаны хирургические инструменты.

Из комнаты ведут две двери, расположенные в противоположных частях помещения. Одна из них открывает маленькую клетку, в которой томился ранее бежавший констракт. Вторая дверь закрыта и может быть открыта как ключом, найденным в кабинете Лисона, так и успешной проверкой Взлома против сложности (5). В том случае, если герои предпочтут подорвать дверь, маршал должен помнить, что замок может выдержать 30 пунктов урона, прежде чем окончательно сломается.

В лаборатории персонажи смогу найти несколько торсов и рук, соединенных при помощи кабелей и крюков. Все эти части тела погружены в специальные колбы, доверху наполненные формальдегидом (это единственная причина, по которой цербер не съел их). Один из торсов ранее принадлежал человеку. Если персонажи совершат успешную проверку умения Медицина против сложности (7), то быстро поймут, что руки констракта были взяты от этого самого тела, которое ранее принадлежало Баттлеру Скотту! Однако, самое страшное, что торс Скотта обезображен и из его груди вырезано сердце. Успешный бросок на Медицину против сложности (9) покажет, что орган вырезан при помощи необыкновенно острого, большого и крайне примитивного инструмента. Если персонажи будут достаточно храбры для того, чтобы покопаться в останках, и успешно выкинуть бросок на Поиск против сложности (7), они обязательно найдут в мягких тканях обрубка небольшой кусочек обсидиана.

Поскольку Лисон не интересовался, откуда ему приносят мертвецов, он не оставлял никаких меток на человеческих останках. Впрочем, если герои проверят лабораторию еще раз и успешно совершат дополнительную проверку на Поиск против сложности (5), то они обнаружат под перевернутым столом маленькую записную книжку, в которой доктор описывал ход своих работ.

ДНЕВНИК ЛИСОНА

К сожалению, большая часть книжки не читаема. Разборчиво написано лишь несколько страниц. Однако, то абзацы, что герои сумеют прочесть, столь отвратительны, что персонажи, услышавшие их, должны совершить успешный бросок на Силу Воли против сложности (5). В том случае, если искатели приключений, сумеют сохранить свои обеды внутри собственных желудков, достаточно быстро узнают, что долгое время Лисон испытывал трудности с материалами, необходимыми для проведения работ.

Поскольку местное кладбище было под неусыпной охраной последователей Гримма, доктор должен был найти иной способ добычи человеческих останков. К счастью для Лисона, ему удалось выйти на одноногого человека по имени Аса Плат, который обещал раздобыть все необходимые органы. После первой успешной сделки, ученый начал встречаться с Платом на регулярной основе в одном из заброшенных портовых складов. Самое занятное, что на последних страницах дневника нарисована карта, показывающая путь до необходимого склада.

ЧТО ЗА ВТОРОЙ ДВЕРЬЮ?

Закрытая дверь ведет в комплекс подземных пещер естественного происхождения. Лисон открыл описываемую систему переходов, когда строил свою тайную лабораторию. Поскольку углубляться под землю доктору не хотелось, он отгородил себя от внешнего мира деревянной дверью и стал использовать располагающуюся за ней пещеру в качестве мусорной ямы. Туда врач сбрасывал использованные органы и части тел. Так продолжалось до тех самых пор, пока Лисон не услышал в глубине переходов странные

жуткие звуки и шорохи. Череда странных явлений настолько не понравилась ученому, что он отгородил лабораторию от пещер стальной створкой и стал задумывать о том, чтобы перебраться из Лост Анжелеса в иную, более отдаленную часть лабиринта.

Пещеры, располагающиеся рядом с лабораторией Лисона холодны и темным. Однако любой персонаж, совершивший успешный бросок на Способность к получению знаний против сложности (5) может обнаружить цепочку следов, которая идет из глубины подземного комплекса к мусорной яме Лисона. Если герои посвятят в яму лампой или фонарем, то им придется встретиться с кошмаром, который затаился здесь. Тварь немедленно, и без предупреждения, атакует героев.

МОГИЛЬНЫЙ ГЛОМ

Использованные Лисоном части мертвых тел собрались в маленького, но крайне отвратительного Глома (дополнительная информация об этом существе может быть найдена в книге *Ужасы Таинственного Запада*). Стоит отметить, что тварь состоит не только из человеческих органов, но также из частей тел животных и чудовищ. Из мешанины торсов, которые соединились в единое целое, торчат многочисленные руки и конечности.

В отличие от обычного глома, могильный глом не может приращивать к себе дополнительные части. Однако, жуткие компоненты, из которых собралось это чудовище, делают монстра необыкновенно отвратительным и живучим.

Могильный Глом

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:2d10, Q:2d12+2, V:2d12+2

Бой: рукопашный, дубина 6d8, Передвижение украдкой 4d8.

Умственные характеристики: C:2d10, K:1d6, M:1d12, Sm:1d6, Sp:1d8

Благоговейный страх 5d12

Передвижение: 8

Размер: 10

Ужас: 11

Специальные способности:

Урон: Когти (STR+1d6).

Сопротивление урону: Могильного глома достаточно тяжело ранить и тем более убить. Мозг этого создания спрятан в глубине причудливо сросшихся тел, вследствие чего глом может выдержать огромное количество пулевых ранений. По этой причине, твари надо нанести 10 пунктов урона Силе Воли, для того, чтобы чудовище окончательно погибло.

Множественные атаки: Во время каждого оборота, тварь может нанести три последовательные атаки по разным противникам. Однако, только две из них могут быть направлены в одного оппонента.

Мертвец.

ПРОБЛЕМЫ

В этой части приключения есть множество мест, где герои могут сбиться с пути. Однако, маршал не должен забывать про Данстона, который поможет персонажам вновь выбраться на правильную дорогу. Если герои не смогут найти Лисона, бывший шериф поможет им, и покажет героям на лабораторию безумного ученого. В том случае, если герои ничего не узнают про Платта, им помогут люди линий, которые привлекут внимание персонажей к календарю и записной книжке исследователя.

Если же ты не желаешь использовать в приключении людей линий, то можешь выдать героям других помощников. В конце концов, Хеллшторм имеет в городе множество последователей. Конечно, эти люди не будут помогать персонажам ценой своей жизни.

Они укажут правильное направление игрокам лишь в том случае, если герои избавятся от Гриммовских прихвостней.

НАГРАДА

Идентифицировать личность Лисона, без помощи Данстона: 1 белая метка каждому.

Победа над цербером: 1 белая метка каждому.

Победа над могильным гломом: 1 красная метка каждому.

Идентификация личности Платта и места встречи с ним: 1 голубая метка.

ЧАСТЬ 3: КУЛЬТУРНЫЙ ШОК

К этому моменту времени, герои должны узнать о судьбе Баттлера Скотта и найти записи Лисона о тайных встречах на заброшенном складе. Имя Платта та единственная ниточка, которая позволяет героям двигаться дальше по сюжету приключения. К счастью, герои имеют день, для того, чтобы подготовиться к ужасной встрече с поставщиком и выработать концепцию своих действий.

ВСТРЕЧА

Склад, на котором обычно встречались Лисон и Аса Платт, находится в месте, недоступном для посторонних глаз. Поскольку в данном регионе порта торговля в ночные часы не проводится, заброшенный склад никогда и никем не закрывается. Занятно, что истинным владельцем склада является Хеллшторм Индастриз, работники которой даже и не подозревают о том, что творится на подчиненных им площадях!

Платт появляется на складе ровно в полночь. При этом, у него есть лошадь и телега, содержимое которой скрыто от глаз окружающих под лоскутом черной ткани. Если герои уже работали с Данстоном, то последний попросит героев не убивать поставщика, а взять его живым. Он уже и так навел в городе шороху своим посещением лаборатории Лисона, вследствие чего, бывшему маршалу вовсе не нужен дополнительный шум, связанный с его личностью. Кроме того, захват поставщика органов, это лучшая плата Данстону за всю оказанную помощь.

Сами же герои могут провести встречу с Платтом несколькими различными способами. Во-первых, они могут подкараулить поставщика органов на пути его следования к складу. Поскольку Аса собирал трупы в течение двух месяцев, ему будет не так-то просто избавиться от них. Пока герои успешно прокидывают бросок на *Передвижение украдкой*, нет никакой опасности, что Платт сумеет заметить персонажей. Когда ловушка захлопнется, Платт попытается удрать. Сражаться с героями поставщик органов не будет, поскольку слишком хитер и труслив.

Кроме того, герои могут втереться Платту в доверие, если сумеют ловко обмануть его. В том случае, если персонажи выбирают подобный способ развития истории, герою необходимо совершить успешный бросок на Убеждение или Блеф, против Платтовского умения Тщательность исследования.

Важно помнить, что поставщик органов будет спокоен только до тех пор, пока в его поле зрения маячат один, или два персонажа. В том случае, если склад будет полон людей, Платт попытается как можно быстрее покинуть его.

Если герои постараются выследить Платта, то поставщик органов серьезно разочарует их. При первой же возможности он постарается избавиться от трупов, столкнув собственную телегу в воды Залива Процветания. После этого, Платт отправится в ближайший бар и начнет пить, загоняя себя в алкогольный ступор.

РАЗГОВОР С ПЛАТТОМ

Когда герои поймают Платта, тот сразу же начнет от всего отпираться. Однако, если герои взглянуть на содержимое его повозки, то сразу же увидят, что поставщик органов привез тело мертвой женщины. Если герои предъявит Платту подобную улику, то Аса немедленно начнет говорить. Больше всего, Платт боится, что его сдадут Ангелам – Хранителям. Поэтому, в обмен на свободу, он готов разболтать все, что знает.

Свой рассказ Платт начнет с того, что выскажет свое недовольство доктором Лисоном. Аса скажет, что считал доктора практикующим врачом, а вовсе не интеллектуальным безумцем. Платт действительно не замешан ни в каких преступлениях, исключая похищение мертвых тел. Персонажи и сами быстро додумаются до того факта, что Аса не способен и комара раздавить, не то что убить человека, для последующей разборки на органы.

Изучение трупов, привезенных Платтом, покажет, что все они раздеты и имеют такие же раны в груди, которые были замечены на торсе Скотта. От мертвецов исходит сильный запах соленой воды, а в их волосах можно найти небольшие кусочки водорослей.

Если герои спросят Платта, где тот нашел трупы, поставщик органов не будет отпираться и скажет, что всегда достает их из одного и того же места – из маленькой пещерки, расположенной к югу от Л.А. Внутри пещеры находится небольшое озеро, которое связано с водами лабиринта. Именно туда, течение и приносит тела погибших людей. Платт говорит, что все тела содержат раны в области сердца. При этом, он не имеет понятия, что стало причиной смерти всех этих людей.

Платт боится показывать маленькую пещерку, но вынужден сделать это, поскольку опасается, что персонажи сдадут его Ангелам-Хранителям. Аса надеяться, что если персонажи увидят жуткое озерцо, то этого будет достаточно для того, чтобы дать Платту свободу. В случае успеха, поставщик органов решил покинуть Лост Анджелес ближайшей ночью.

Если персонажи желают удержать Платта поблизости от себя, они могут запугать его или всучить ему денег. Впрочем, поставщик органов столь сильно напуган своим текущим положением, что вряд ли его смогут удержать в городе запреты или чужие деньги.

Аса Платт

Физические характеристики: D:2d8, N:3d6, S:2d6, Q:2d6, V:3d6

Уклонение 4d6, Передвижение украдкой 5d6.

Умственные характеристики: C:2d6, K:2d6, M:1d4, Sm:2d8, Sp:3d4

Сила воли 2d4, Тщательность исследования 2d6, Поиск 4d6, Выживание в городе 5d6

Профили: Орлиный глаз

Недостатки: Привычка (жевание табака) 1, Трус

Передвижение: 6

Размер: 10

Экипировка: Телега, Лампа, Бутылка дешевого виски, 25\$ деньгами конфедерации и союза.

Описание: Тощий человек с коротко подстриженными черными волосами. Речь у Асы невнятная и бормочущая.

ГРОМЫХАЮЩАЯ ПЕЩЕРА

Маленькая пещерка, о которой говорил Платт, находится в четверти мили к югу от Л.А. в том самом месте, где равнинная местность начинает переходить в утесы. В том случае, если персонажи направляются к каверне вместе с поставщиком органов, их путь занимает менее 20 минут, иначе героям предстоит немного поблуждать по окрестностям в поисках требуемой локации. Каждые 20 минут поисков, не имеющие проводника персонажи

должны совершать Сложную (9) проверку на умение Поиск. В случае успеха, герои находят скальный провал, который уходит в глубь земли.

Каверна имеет 3 фута в ширину, 7 в высоту и ее дальняя стенка теряется в угрюмой тьме. Пол пещеры всегда скрыт под тремя, а то и более, футами воды даже в моменты отлива. В часы прилива каверна полностью уходит под воду. Фактически, вода постоянно циркулирует в каверне, издавая отчетливый шум, вследствие чего Платт назвал это место «Громящая пещера». Вне всякого сомнения, герои могут вступить в узкий каменный коридор только во время отлива. Однако мы считаем, что маршал должен сделать это путешествие как можно более трудным.

Люди Линий и бывший шериф спустятся в каверну только в том случае, если узнают всю правду о смерти Скотта. Иначе, они заметят, что пещера не имеет никакого отношения к смерти Баттлера, вследствие чего они не полезут внутрь ее, искать мнимые улики. Дно каверны усыпано неровными и острыми камнями, вследствие чего персонажи могут запросто подвернуть ногу, провалив бросок на Подвижность против сложности (5). Маршал должен помнить, что острые камни могут нанести герою 1d6+3 пунктов урона. Если персонаж критически проваливает бросок, его нога попадает в расщелину между камнями и получает 2d6+3 пунктов урона.

После десяти минут путешествия по подземному озеру, герои добираются до края тайной пещеры ацтеков. На песчаной отмели, расположенной поблизости, члены отряда могут найти 4 частично разложившихся человеческих тела, с резаными ранами в области груди и многочисленными следами пиршества диких животных.

Проверка умения Медицина против сложности (5) покажет, что укусы были нанесены огромным морским животным – акулой или каким-то океаническим чудовищем. Персонажи еще не знают, что плотью трупов полакомился огромный Лабиринтный Дракон.

ИЗ ПОЛЫМЯ В ОГОНЬ

В нескольких сотнях футов от песчаного пляжа персонажи могут обнаружить вход в огромную систему пещер. С левой стороны от входа имеется утес, поднимающийся на 25 футов к своду туннеля.

Поверхность утеса неровная и покрытая множественными уступами, вследствие чего, по ней может вскарабкаться каждый персонаж, успешно выкинувший бросок на Лазанье против сложности (3). Провал попытки означает, что герой некоторой время смотрел на утес, после чего нашел более простой путь вверх. Критический провал проверки приводит к тому, что персонаж скрывается с утеса и получает 1d6+5 пунктов урона. Кроме того, звук падения человеческого тела громко раскатывается по всей пещере. В том случае, если персонаж падает в морскую воду, он должен совершить успешный бросок на Плавание против сложности (7).

Когда персонажи забираются вверх утеса, перед их глазами открывается достаточно угрюмая картина. Перед героями предстанет величественный ацтекский зиккурат. На вершине его персонажей уже ждет клирик погибшей империи и десяток его верных воинов!

ПИРАМИДА РОКА

Уровень Страх 5

Эльквезар постарался создать в тайной пещере точное подобие древнего Ацтекского храма. Вне всякого сомнения, священник практически идеально справился с поставленной перед собой задачей. Особо стоит отметить тот факт, что внутренняя часть пещерного святилища ярко освещена огнем огромных костров и, зажженных повсюду факелов.

Пирамида: Эта ритуальная постройка выполнена в форме многоступенчатого зиккурата, который поднимается в высь на 30 футов. Конечно, ступени столь высоки, а расстояние между ними столь велико, что поднять наверх сооружения люди могут только по специально построенной лестнице. Если персонажи решат карабкаться по ярусам, им придется совершить успешный бросок на Подвижность против сложности (5). В случае провала проверки, герой срывается вниз и получает 2d6+10 пунктов урона.

На вершине пирамиды, под открытым небесным сводом стоит огромный алтарь, на котором Эльквезар совершает человеческие жертвоприношения. После ритуала, растерзанные тела скатываются по ступеням и падают в океанскую воду.

Пирамида черепов: В основании пирамиды располагается странная мистическая конструкция, собранная из множества человеческих черепов. Все человеческие останки принадлежат жертвам кровавых ацтекских ритуалов. Кроме того, поблизости от выстроенных костей, есть несколько черепов, насаженных на длинные острые колья. На отдельных черепах герои смогут увидеть следы давно истлевшей кожи.

Жертвенные камеры: Иногда жертвы Эльквезара бросаются в эти камеры для совершения альтернативного ритуала. Несчастные в камерах погибают с голода или их пожирает новоявленный «Коцеалкоатль». Ныне в этом отвратительно месте содержится всего одна жертва – моряк из Шан Фана, пойманный последователями ацтеков в районе доков.

Загоны: Эти конструкции сделаны из крепкого дерева и служат для того, чтобы в них, до некоторых пор, обитали жертвы будущих кровавых ритуалов. Сейчас в загоне томятся два человека, пойманные в портовом районе города. Имена этих несчастных не важны для общего хода приключения. Ими могут быть моряки, стрелки, отправившиеся на поиски приключений, и даже NPC из прошлых игровых сессий. Короче говоря, мастер сам должен будет решить данную проблему.

Камера сокровищ: Это регион пещеры содержит в себе вещи, отобранные у сотни жестоко убитых людей. Однако, не стоит забывать, что жертвы культа не были богачами, вследствие чего, персонажи могут не надеяться на обнаружение могущественных артефактов! Потратив целый час на тщательные поиски, герои смогут найти 133 \$ конфедерации и 128\$ США, три дирринджера, два Кольта Миротворца, армейский револьвер 44 калибра, 98 различных патронов и пуль, 2 ножа Боуи, а также огромное количество шляп и штанов, оставшихся от тех ковбоев, которых поел Лабиринтный Дракон. Успешная проверка на умение Поиск против сложности (9) даст героям возможность найти пачку исписанных бумажных листков. Это и есть важные документы Скотта!

НЕ ТАК БЫСТРО!

Итак, мы остановились на то, что герои сталкиваются лицом к лицу с самим Эльквезаром. Однако, ацтекский священник уже предупрежден о внезапном появлении незваных гостей, поскольку его известило об этом заранее настороженное волшебство *forewarning* (как вы уже догадались, Эльквезар не только редкостный псих, но и редкий параноик!). Именно по этой причине, главный служитель культа приготовил для персонажей засаду.

Сам священник стоит на вершине пирамиды, тогда как рыцаря ягуара находятся по близости, и охраняют различные места пещеры. Некоторые наблюдают за жертвенными камерами, тогда как другие бдительно следят за загонами. Поскольку внутри пещеры полно темных мест, ты можешь разместить последователей Эльквезара практически где угодно. В любом случае, герои будут столь поражены видом храма, что позабудут смотреть по сторонам.

Когда персонажи достигнут пирамиды из черепов и начнут взбираться наверх зиккурата, потомки ацтеков начнут атаку. Помни, что внезапное нападение противников может удивить героев. Однако, при этом, стоит учитывать, что персонажи готовы ко всему и неожиданный удар случится лишь тогда, когда все герои провалят бросок на Способность

к получению знания против сложности (5) (Странно было бы, если бы герои вели себя необдуманно, подбираясь к сердцу культистского логова).

Внутри пещеры находится четыре рыцаря ягуара плюс 2 дополнительных рыцаря за каждого персонажа, включая Данстона и людей Линий. Эльквезар вступает в бой с наложенной магией *dark protection*. В следующую секунду он иницирует *ball o'doom*. Против персонажей, решивших подняться по ступеням, клирик будет использовать отравленные дротики (на них нанесен парализующий яд, действие которого аналогично магии *stun*).

Во время сражения, ацтеки попытаются вывести героев из строя, а не убить их (им ведь нужны новые жертвы). Конечно, когда персонажи начнут одолевать дикарей, ацтеки круто изменят свою точку зрения на происходящее.

Спустя четыре оборота после начала боя, ацтекам начнет помогать сторонняя «божественная» сила. В озере рядом с пирамидой покажется величественный Лабиринтный Дракон, которого Эльквезар считает инкарнацией Коцеалкоатля. Тварь поднимется из водных глубин и атакует персонажа, ближе всего оказавшегося к воде. Размер твари столь велик, что она способна дотянуться до любого героя, оказавшегося внутри пещеры. Вот тут то и пришло время, чтобы совершить проверку на Силу Воли.

После того, как тварь начнет свои атаки, время битвы подойдет к концу, ибо герои должны немедленно победить ацтеков или бежать прочь из пещеры, поджав хвосты. В последнем случае Эльквезар начнет за героями беспощадную охоту, которая может закончиться для персонажей смертью.

ЭЛЬКВЕЗАР

Некогда Эльквезар был членом секретного мексиканского культа. Однако, сейчас он попал под темное влияние Лост Анджелеса. Ныне он верит в себя как в единственного правильного последователя Ацтекской веры, который своими кровавыми жертвоприношениями может предотвратить конец света.

Эльквезар практикует многочисленные ужасные ритуалы, пришедшие из глубины веков. Он раскрашивает кровью жертв свою кожу, и никогда не смывает ее частички из своих волос. Хуже того, из плоти и кости людей он делает себе необычные маленькие «украшения». Тело безумца покрыто кровоточащими ранами, которые он наносит себе, дабы умиловить богов.

В дни религиозных праздников, Эльквезар заживо сдирает кожу с жертвы, после чего делает из нее плащ и ходит в нем в течение 3 недель. В обычные дни, безумец предпочитает носить черно-зеленый плащ, который подчеркивает его статус ацтекского клирика.

На шее свой Эльквезар носит странное ожерелье, состоящее из обсидиановых лезвий, режущая поверхность которых подобна зубьям пилы. На самом деле, эту жуткая висюлька не более чем ключ ко многим помещениям храма, который принадлежал его старому мексиканскому культу. Ключ может понадобиться героям, если они примут участие цепочке событий, описанных в приложении *Южная Граница*.

Эльквезар

Физические характеристики: D:2d6, N:2d8, S:3d8, Q:3d6, V:4d10

Бой: Нож 6d8, Передвижение украдкой 5d8, метание: bolt o'doom 4d6.

Умственные характеристики: C:4d8, K:1d8, M:2d10, Sm:3d8, Sp:2d12

Академическое знания: Ацтекская история 5d8, Вера: Черная магия 5d12, Сила воли 3d12, Благоговейный страх 4d10, Тщательность исследования 2d8.

Передвижение: 8

Твердость в бою: 22

Ужас: 5 (Не мудрено, при таком-то виде!)

Специальные способности:

Урон: Обсидиановый нож (STR+1d6)

Заклинания черной магии: Bolt O'Doom 2 (может быть использована только рядом с пирамидой, поскольку ударная энергия черпается из ритуального огня), cloak of evil 4 (волна горячего воздуха, исходящая от тела клирика, может быть использована только рядом с пирамидой), forewarning 2 (охранный эффект), pact 5 (с лабиринтным драконом, которому поклоняется Эльквезар), stun 3 (отравленные дротики, максимальная дальность броска 5 ярдов).

Экипировка: Накидка, ключ-ожерелье и... И все...

Описание: Тело Эльквезара раскрашено черной краской и засохшей кровью. Волосы безумца украшены маленькими костями и кусочками человеческой плоти. Во время своих разговоров клирик часто говорит ворчливым тоном.

РЫЦАРИ ЯГУАРА

Это культисты Эльквезара, вооруженные макаутиями (деревянными мечами, в «лезвия» которых встроены кусочки обсидиана). Рыцари носят некое подражание броне, которая состоит из нескольких слоев крепкой ткани, сваренной в соленой воде.

Как правило, рыцаря ягуара стараются не убить своих жертв, а вывести их из строя, чтобы потом использовать несчастных во время своих кровавых ритуалов. Свои удары воины в основном наносят по конечностям противника, дабы нанести множество кровавых ран, ослабить противника, но не убить его.

Рыцари ягуара всегда сражаются в паре. Во время тренировок каждая пара проводит занятия совместно. Кроме того, рыцари умело сражаются в группе.

Рыцарь Ягуара

Физические характеристики: D:1d8, N:3d8, S:2d10, Q:2d8, V:3d10

Уклонение 2d8, Бой: рукопашный, меч 5d8, Передвижение украдкой 4d8.

Умственные характеристики: C:3d8, K:2d6, M:1d8, Sm:3d6, Sp:3d6

Сила воли 4d6, Благоговейный страх 2d8, Поиск 3d8.

Передвижение: 8

Твердость в бою: 16

Специальные способности:

Работа в группе: Пока рыцарь сражается в месте со своим напарником, он получает бонусы +2 ко всем броскам на Бой. При этом, противник, атакующий рыцаря в рукопашную получает штраф -2 к проверке атаки.

Урон: Укус (STR) и Когти (STR+4)

Экипировка: макаутль (STR+2d6), костюм из крепкой ткани (Броня -4), 10\$ у каждого.

КОЦЕАЛКОАТЛЬ

Согласно древней легенде, ацтекский бог Коцеалкоатль – иначе называемый Пернатый Змей – покинул пределы Американского континента и отправился в длительное океанское путешествие, чтобы вернуться в один прекрасный день на свою изначальную родину. Когда первый испанские конкистадоры высадились на Ацтекскую часть Нового Света, индейцы подумали, что лидером их является Коцеалкоатль, вследствие чего, оказались полностью неподготовленными к внезапной атаке.

Эльквезар решил, что Лабиринтный Дракон является аватаром ушедшего бога, исходя из того, что гребень морского монстра сверкал разнообразными красками, не свойственными другим существам данного вида. Клирик решил, что появление монстра это знак свыше и боги радуются его делам. Благодаря черной магии *Pact*, Эльквезар приобрел себе могущественного союзника, способствующего всем начинаниям безумца. В том случае,

если Эльквезар умрет, монстр освободится от связи и сможет покинуть пределы мрачной пещеры.

Лабиринтный Дракон «Коцеалкоатль»

Физические характеристики: D:1d4, N:2d10, S:1d10, Q:5d12+4, V:2d12+4

Бой: рукопашный 4d10, Передвижение укрдкой 5d10, Плавание 5d10.

Умственные характеристики: C:2d10, K:1d4, M:1d12, Sm:1d6, Sp:1d4

Сила воли 4d6, Благоговейный страх 2d8, Поиск 3d8.

Размер: 24

Ужас: 11

Специальные способности:

Броня: 1

Урон: Зубы (STR+2d12)

Пожирание: Рот дракона столь огромен, что он способен с легкостью проглотить зазевавшегося ковбоя. Используя, два поднятия сложности во время атаки, тварь заживо пожирает цель человеческого размера (7 или менее). За один оборот обитания внутри зубатого рта твари, жертва дракона получает 4d6 пунктов урона. Выбраться из внутренностей твари, можно лишь пробив в ней дыру из дробовика или режущего оружия (для бегства необходимо нанести урон, общая величина которого равна 20 пунктам).

РАЗВЯЗКА

В том случае, если герои сумеют победить Эльквезара и его пособников, у них будет шанс тщательно обыскать пещеру и найти пропавшие бумаги Скотта. Кроме того, персонажи смогут обнаружить тайный ход, который выведет их в небольшую пещерку, расположенную к югу от Л.А. Кроме того, в случае победы, персонажи возьмут вверх над теми, кто распространял в регионе эманации ужаса. Наградой за этой станет повышение характеристики Выдержка на 1 пункт. Впрочем, не стоит забывать, что развязка приключения может стать началом для новых эпических историй, в которые герои оказались вовлечены, во время проведения расследования.

Если к моменту завершения приключения в партии окажется Данстон, он может попытаться отобрать бумаги у героев. Конечно, он не станет стреляться с героями, поскольку парень он хороший, а ценность бумаг находится под сомнением. Если персонажи сумеют убить бывшего шерифа в правильности своего дела, то результатом может стать продолжительный конфликт между Данстоном и другими людьми линий.

Далее, не стоит забывать о Ангелах – Хранителях. Эти суровые ребята могут с легкостью организовать ударную партию, которая будет поджидать персонажей в окрестностях города. Хранители попытаются отобрать бумаги у персонажей даже в том случае, если им придется пролить чужую кровь. В том случае, если герои сдадутся на милость противника, их ожидает увлекательное путешествие в Скалу. Если игроки просто перестреляют хранителей, то их все равно ожидает путешествие. Им придется убираться подальше от разъяренных последователей Гримма.

Кроме всего прочего, герои могут отобрать у Эльквезара таинственный ключ, который сможет пригодиться им во время путешествия по Мексике. Впрочем, бывшие обладатели ключа могут сами заявиться к новым владельцам, пытаясь узнать, что случилось с безумным священником.

Ну и помимо всего прочего, гибель Эльквезара не означает смерть всех его культистов. Эти ребята очень сердиты на героев за смерть своего духовного лидера и желают лишь одного – кровавой мести.

ПРОБЛЕМЫ

Если персонажи сумеют потерять Платта, прежде чем он приведет их к пещере, Данстон с друзьями сможет исправить данную оплошность и поймать умника. То же произойдет и в том случае, если Плат сумеет скрыться от героев, не добравшись до склада.

В том случае, если Ацтеки окажутся слишком сильны для героев, Данстон наведается к ним на следующий день, вооружившись до зубов. Впрочем, злодеи успеют скрыться, не успев эвакуировать свою камеру сокровищ. Стоит ли говорить о том, что такой расклад приведет к тому, что Эльквезар станет одним из врагов партии.

НАГРАДА

Обнаружение тайной пещеры, на которую персонажей направил Платт: 1 белая метка.

Обнаружение документов Скотта: 1 красная метка.

Победа над Эльквезаром и Ягуарами: 1 красная метка каждому.

Уничтожение Лабиринтного дракона: 1 голубая метка каждому.

КОНЕЦ.